REAL BOUT FATAL FURY

リアルバウト餓狼伝説

餓狼傳說 4

TERRY BOGARD
ANDY BOGARD
JOE HIGASHI
MAI SHIRANUI
GEESE HOWARD
SOKAKU MOCHIZUKI
BOB WILSON
HON FU
BLUE MARY
FRANCO BASH
RYUJI YAMAZAKI
JIN CHONSHU
JIN CHONREI
DUCK KING
KIM KAPHWAN
BILLY KANE

特價 280元

武林天下・唯我獨尊
英雄不出・誰與爭峰

◎16位英雄好漢基本檔案公開
◎各角色下列各技分析再分析

- 通常技
- 拋投技
- 指令技
- 接觸技
- 組合攻擊技
- C攻擊實踐應用講座
- 必殺技・超必殺技
- 牽制技・潛在能力
- 電腦對戰法
- 對戰戰法
- 推薦連續技
- 額外專欄　介紹再介紹

知彼知己・百戰百勝全彩印刷讓你研究
更透徹，登上世界第一強寶座

次世代
發行
兄弟/書森
監製

完全攻略

リアルバウト餓狼伝説

PERFECT必勝攻略

次世代
發行
兄弟書森
製
監

一場爭奪秦之秘傳書的戰鬥已經結束了，
而秘傳書也落入了基斯・哈瓦特的手中。
「呵呵呵…如此一來三卷秘傳書都在我的手中了…」
基斯・哈瓦特一陣冷笑之後，對著一個穿著印花衣服的男子說道「
比利，去把秘傳書毀掉吧！」
什麼？要把秘傳書毀掉？」
「我們根本就無法從這三本秘傳書中得到什麼，
得到這三本秘傳書只不過證明了我是世界上最強的人罷了！
只要讓世人知道我是歷史上唯一一個收集到三本秘傳書的人，
這三本秘傳書也就達成它們的使命了！」
「可是也用不著毀掉秘傳書呀！」
「這三本秘傳書對那兩個秦氏雙胞胎後裔來說意義不同，
落入他們手中的話連我都不知道會發生什麼事。」
「…難道您在完全復活之後還會對他們有所畏懼嗎？」

「我並不怕他們兩個！」
只不過從黑暗中甦醒的基斯・哈瓦特
不願意再犯下同樣的錯誤罷了…，
基斯的雙眼中隱隱透露出熊熊烈火，
而比利・凱恩則站在原地一句話都不說。
基斯閉上了雙眼朝窗外看去。
「比利，現在外面的情況怎樣啦？」「
是！現在外面的戰士們都高喊者要打倒基斯大人您呀！」
比利像是鬆了一口氣似地連忙回答。
「KING OF FIGHTERS 都準備妥當了嗎？」「
是，金卡法和達克・金克都表示願意參加。」
「呵呵…這次大會對我實在是太有利了！
我要讓那些傢伙知道我才是這個城市的支配者！」
基斯之塔上的燈亮了，而餓狼們也將爲這個城市掀起一陣腥風血雨。

Contents

3	泰瑞・柏格
13	安迪・柏格
25	東丈
35	不知火 舞
45	基斯・哈瓦特
57	望月 雙角
69	包伯・威爾森
79	洪福
91	布魯・瑪麗
103	弗朗哥・巴修
115	秦崇秀
125	秦崇雷
135	達克・金克
147	金卡法
157	比利・凱恩
167	山崎・竜二
178	基本系統

姓名●泰瑞・柏格
（武術）
出生日●3月15日
國籍●美國
身高●182cm
體重●77kg

泰瑞・柏格
TERRY BOGARD

「基斯」

因基斯的強力一擊，而跪下的泰瑞。

「哈！哈！哈！不甘心嗎？假如你能變強再出現面前的話，我會等你的。到那時，我會將你像傑夫一樣，送上西方極樂世界。哈！哈！哈！」

「我……絕對……會打倒你的。」

在這場爭戰的半年後，基斯開始慢慢恢復以往的力量。讓所有住在南鎮的人，不得不又想起那惡勢力。

「找了你很久了，泰瑞・柏格。」

「是比利嗎？」

他還是沒有轉過身來。

「神氣什麼？這算是打招呼吧？」

此時突然，比利使出了他得意的三節棍。

泰瑞只是微屈身，便避過那棍。棍只貫穿了泰瑞的帽子，就又回到比利的手裡了。不得不收回三節棍的比利，爲了隱藏內心的動搖，只好故意抬頭望向聖達菲的藍天，說：

「可是，一見到如此藍的晴空，眞想把你清潔整頓一番。」

泰瑞則邊拾起帽子，邊轉身回答。

「如果你能，那就試試看啊？」

「喂！別誤會，我今天只不過是來傳達基斯的話。

「我差不多都已經知道了。」

「那麼我就不用在多費唇舌了。回來南鎮吧！參加格鬥天王大賽吧！」

泰瑞閉上眼睛，想起了南鎮的惡夢，不禁握緊了拳頭。

「你回去告訴基斯。這次是他的最後之戰了。」

【通常技】

TERRY BOGARD

	A（拳撃）	B（蹴）	C（威力大）
站立（近距離）	短打 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	中段蹴 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	後旋高蹴 攻撃値 15 最大HIT数 2 キャンセル ○
站立（遠距離）	打撃 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	短蹴 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	高蹴 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ×
蹲下	下蹲短打 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	長蹴 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	滑腿蹴 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直跳躍	跳躍短打 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ×	跳躍蹴 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ×	雙跳躍蹴 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜跳躍	跳躍拳撃 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ×	跳躍蹴 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ×	跳躍泰瑞脚 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ×
垂直小跳躍	跳躍短打 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ×	跳躍蹴 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ×	跳躍刺正拳 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜小跳躍	跳躍短打 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ×	跳躍蹴 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ×	跳躍刺正拳 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ×

※キャンセル（取消）

TERRY BOGARD

	A or B	C（威力大）	閃避攻撃
越線（前）	重拳 攻撃値 12 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○	廻旋踢 攻撃値 28 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○	閃電勾拳 攻撃値 19 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○
越線（裏面）	特殊直拳 攻撃値 12 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○	後廻旋踢 攻撃値 28 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○	

對付越線（站立・D）	手前 外跳躍拳撃 攻撃値 19 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○	對付越線（蹲下・D）	手前 蹲身滑腿踢 攻撃値 19 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○
	裏面 背後拳撃 攻撃値 19 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○		裏面 後踢 攻撃値 19 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○
抛投技	穿越技 ➡＋C 攻撃値 26 / 最大HIT数 - / キャンセル ×		

【指令技】

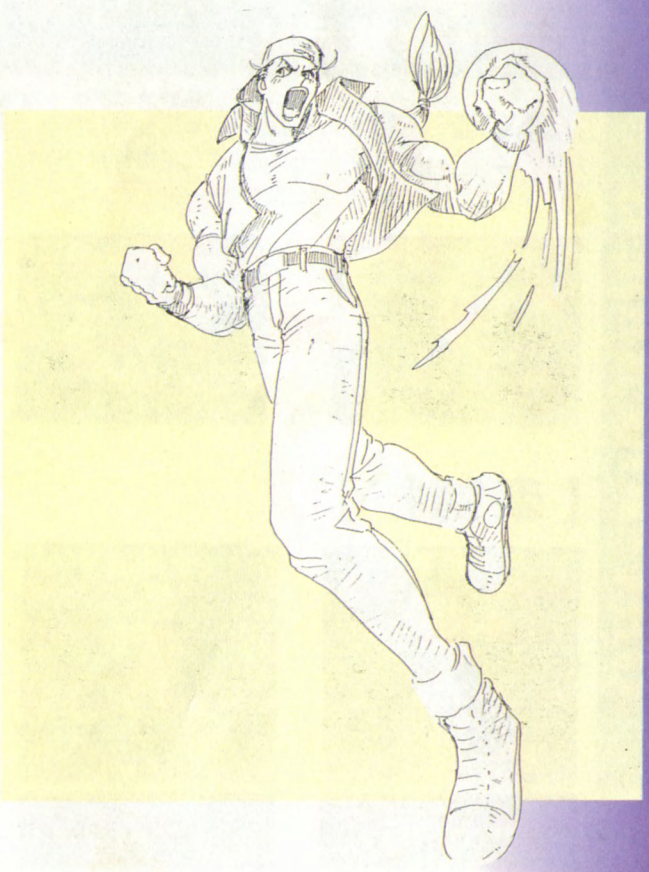
後廻旋踢 ➡＋B 攻撃値 19 / 最大HIT数 1 / キャンセル ×	正拳 ↙＋A 攻撃値 19 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○	撞撃踢 前衝中➡＋C 攻撃値 28 / 最大HIT数 1 / キャンセル ×

【組合攻撃技】

TERRY BOGARD

C攻擊 實踐應用講座

泰瑞具備有能完全隨心所欲使用的C攻擊技法。特別是從1→6或5→9的取消迴旋反擊，在近距離戰時，能成爲強力的武器。此外，也有從跳躍的強烈攻擊，連接4→8→12，最後12 的取消閃電衝擊技法。要訣在於跳起之後，立刻將方向鍵移向斜後下方。然後，當對方中了跳躍的強烈攻擊後，立刻按下B鍵。這二點是要訣。而當中了蹲下踢之後，按下C鍵，立刻連續按下↑1A的話，能讓它增加擊中數到最大9次。在這兩種連續技中，再加上基本C攻擊，3→7→10的組合來做攻擊。而這正是泰瑞的基本戰術，此外，就是不要露出破綻給對方有反擊的機會。



強力灌籃 ➡⬇↘+B

攻擊值 8+10+26
最大 HIT 數 3

這是在『餓狼傳說 3 』中，所加入的對空技。技法的功能從『 3 』就不再變化，且在出手時有一瞬的無敵時間。對使用者而言，一瞬間的對空技是最確實的了。或是在至近距離時，取消通常技而使出亦可。

迴旋反擊 ⬇↙⬅+B

攻擊值 18+18+18
最大 HIT 數 3

和燃燒拳不同，這個技法強在即使是對手蹲下，仍有可能會被打中。如果取消 5 → 9C 攻擊的話，更可以確確實實打中。

【牽制技】

燃燒拳

➡+AB

擊地波

⬇+AB

擊地強波

⬇+BC

【超必殺技】

擊地強波　↓↙←↙→+BC

攻擊值　96
最大 HIT 數　1

使用者基本上要在擊地波的空檔間出手。此外，利用在斜線的攻擊判定，強制性的讓對手移動到線上，雖然也可兩種方法合用，但是後者讓對手逃走的可能性相當高。

【潛在能力】

三連擊地強波　↓↙←↙→+C

攻擊值　43+43+43　最大 HIT 數　3

這個技法的性質也和擊地強波相同。就是在斜線上也有攻擊判定。如果儲存 P. 力量值，在一定的時機，能將對手打向斜線，不妨試試。

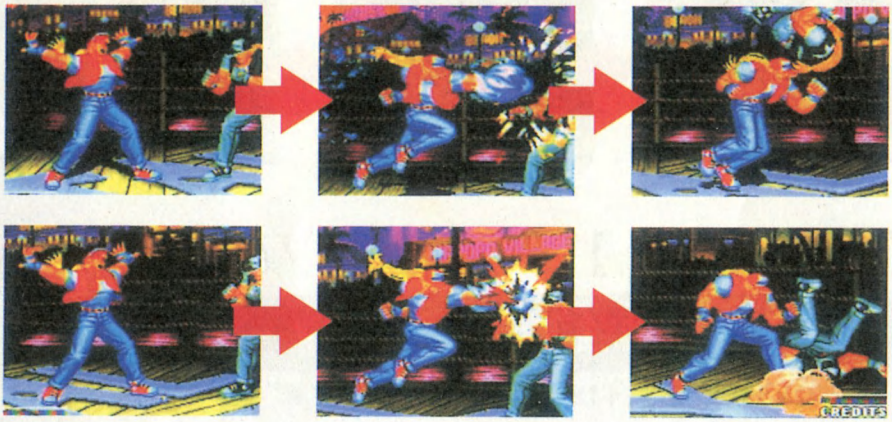
【必殺技】

燃燒拳

↓↙←A or C

攻擊值　35/42
最大 HIT 數　1/1

強和弱的最大差別在於到技法發動時所花的時間及移動距離。假如想組成連續技的話，弱燃燒拳反而較確實。基本上而言，從 C 攻擊取消對越線攻擊是基本的使用法。爲了將比賽轉爲有利己方，是必要的必殺技之一。



閃電衝擊

↓集氣↑+A

攻擊值　10+8+8+8+8　　最大 HIT 數　5

從「餓狼傳說特別版」中所復活的無敵對空技。這次是滑向前方，最大攻擊數變爲 5 。上昇中時爲完全無敵。特別是在閃避攻擊或取消 C 攻擊最後 12 的追加攻擊時，可以使用。因爲打偏後的破綻很大，所以如果沒有確實打中的話，會因對手反擊而招致相當大的損傷，這點請注意。

擊地波

↓↘→+A

攻擊值 16
最大 HIT 數 1

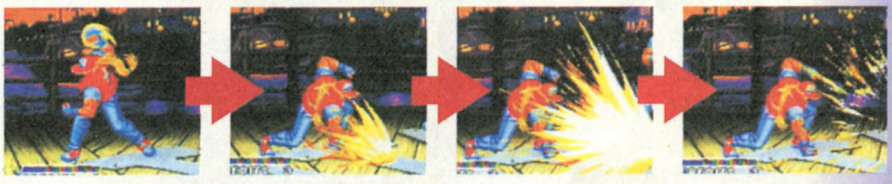
使用方法與前作相同，主要在於遠距離的牽制或從掃腿中取消。如果使用太頻繁的話，會被東丈的黃金踝踢或布露．瑪麗的天立扣殺擊飛躍而過，反受到攻擊。禁亂用。

擊地強波

↓↘→+C

攻擊值 16
最大 HIT 數 1

是擊地波的發展版本。它有即使對手在斜線上也能攻擊的特性。但是，如果考慮到受傷值的話，在對越線攻擊中，拉回對手，反而是良策。沒有必要使用的技法。



移位擊

↓↘→+D

攻擊值 10+12
最大 HIT 數 2

是拳打腳踢之後，移動到內線，稍具變化的技法。但，在攻擊後，必須立刻移動到斜線上，所以很難組合成連續技。重點在於避免亂用，出乎對方意外之時才使用。

【電腦對戰法】

基本上泰瑞是以突擊來取得比賽的勝負。因爲到第 5 個人時，防禦力仍稍弱，可以取得距離後以強燃燒拳對抗。從第 6 個人之後，基本上以下段開始的 C 攻擊爲主，用弱燃燒拳或閃電衝擊攻擊。如此一來，會有近 9 成獲勝機會。此外，在對付常常使用身擊技而容易陷入苦戰的瑪麗時，可以用弱拳擊引出她的身擊技，再趁機拋投。另外，在對付常常使用閃避攻擊的巴修時，別使用突進技而以蹲下 C 對抗。同樣的作戰方法也可使用在山崎身上。對付常用超火炎旋風棍的比利，則用斜線攻擊。

↑和瑪麗對抗時，別拉開距離，就可期待一面倒的比賽了。只需注意身擊技。

↑對於使用閃避攻擊的巴修，蹲下 C 有效。從小跳躍之中瞄準他。

↑要注意變成紅色後的比利。當他回轉三節棍時，用防禦或躲到線上。

【對戰戰法】

和前作相較之下，很明顯地泰瑞的性能下降。因此，他的戰法也大大的改變了。首先是在燃燒拳的連接上，從飛躍 C 到近距離站立 C 都有效。如果在第一拳加上取消的話，會連接到弱燃燒拳，另外，從 4 → 8 → 12 也可連接閃電衝擊。這兩種是泰瑞的穩定突擊法。對手飛躍而來時，接近後就易於使用強力灌籃。如有積存時間的話，也可使用閃電衝擊。但是，由於守備性能絕對不高，所以只能在最後擊潰對手反擊時使用。

←在攻擊上可信賴的燃燒拳。從斜線上拉回原處後，確實地狙擊對手。

↑擊地強波由於破綻太大，很難進入連續技。如果想用時，就用三連擊地強波。

↓如果從 C 攻擊的 12，使出閃電衝擊的話，最大攻擊數爲 8。

推薦連續技

- 飛躍 C →站立近距離 C(取消) →弱燃燒拳 (→蹲下 C)
- 5 → 9 →迴旋反擊
- 4 → 8 → 12 →閃電衝擊

姓名●安迪・柏格
（骨法）
出生日●8月16日
國籍●美國
身高●171cm
體重●69kg

安迪・柏格
ANDY BOGARD

在河口湖湖畔的不知火道場，今天也同樣回響著學生們的聲音。

「你不覺得最近安迪老師都不笑了嗎？」

「是啊！總覺得有點可怕。」

從尋找秘傳書之爭後，回到日本的安迪，嚴厲的督導著他們的練武。

他趕著學生回去後，一個人默默地走向山裡，繼續日常的武功修練。

「基斯還活著。假如放了他，恐怕他又會再重覆同樣的事……」

因為上次的打鬥而負傷的胸部，他也不去醫治，而只要一想到要打倒基斯，他的身體就會不自覺的震動。

「舞，對不起。我的身體可能流著和傑夫或泰瑞同樣的血液。我要回南鎮了。希望還能再見面。」

安迪一個人神秘地消失了蹤跡。儘管他有最後一戰的預感，但他還是獨自的離開了這個地方。

ANDY
BOGARD

【通常技】

	A（拳擊）	B（踢）	C（威力大）
站立（近距離）	彈擊 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ○	回轉袈裟踢 攻擊值 6 最大HIT數 2 キャンセル ○	橫 攻擊值 14 最大HIT數 2 キャンセル ○
站立（遠距離）	直彈擊 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ○	剪踢 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ○	回轉打 攻擊值 26 最大HIT數 1 キャンセル ×
蹲下	下段彈擊 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ○	踩踢 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ○	彎踢 攻擊值 26 最大HIT數 1 キャンセル ○
垂直跳躍	跳躍彈擊 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	跳躍踩踢 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	龍捲踢 攻擊值 26 最大HIT數 1 キャンセル ×
斜跳躍	跳躍彈擊 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	跳躍踩踢 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	風車踢 攻擊值 26 最大HIT數 1 キャンセル ×
垂直小跳躍	跳躍彈擊 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	跳躍踩踢 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	龍捲踢 攻擊值 26 最大HIT數 1 キャンセル ×
斜小跳躍	跳躍彈擊 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	跳躍踩踢 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	風車踢 攻擊值 26 最大HIT數 1 キャンセル ×

※キャンセル（取消）

ANDY BOGARD

	A or B	C（威力大）	閃避攻撃
越線（前）	直彈擊 攻撃値 11 最大HIT数 1 キャンセル ○	剪踢 攻撃値 26 最大HIT数 1 キャンセル ○	避水脚 攻撃値 18 最大HIT数 1 キャンセル ○
越線（裏面）	直彈擊 攻撃値 11 最大HIT数 1 キャンセル ○	剪踢 攻撃値 26 最大HIT数 1 キャンセル ○	

對付越線（站立・D）	刺返踢（手前） 攻撃値 18 最大HIT数 1 キャンセル ○	回轉打（裏面） 攻撃値 18 最大HIT数 1 キャンセル ○
對付越線（蹲下・D）	掃踢（手前） 攻撃値 18 最大HIT数 1 キャンセル ○	掃踢（裏面） 攻撃値 18 最大HIT数 1 キャンセル ○

抛投技	内股 ➡＋C 攻撃値 24 最大HIT数 - キャンセル ×	不知火蜘蛛絡 空中⬇⬇＋C 攻撃値 26 最大HIT数 - キャンセル ×

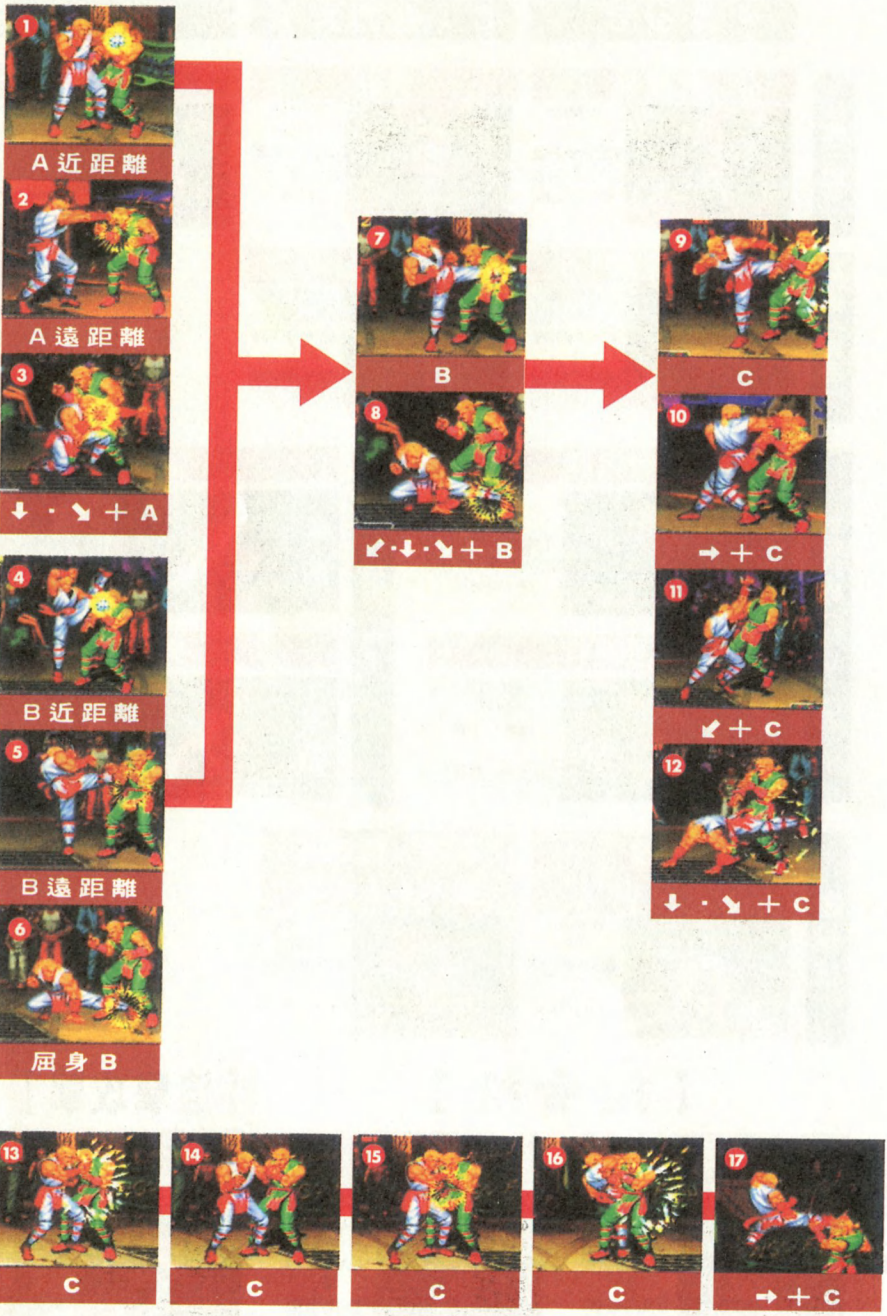
【指令技】

連續踢 ➡＋B	向上擊 ↙＋A	追擊彈 跌倒時⬇＋C
 攻撃値 18 最大HIT数 1 キャンセル ×	 攻撃値 10 最大HIT数 2 キャンセル ○	 攻撃値 16/19 最大HIT数 2 キャンセル ×

【迫擊攻擊】

【組合攻擊技】

ANDY BOGARD



C攻擊 實踐應用講座

安迪全部的攻擊有限範圍很短。但是爲了補救攻擊有效範圍短的缺點，也使得 C 攻擊易於使用。但是也有 1 或 2 個例外，它無法打中蹲下的對手，所以從 4 ～ 6 開始較好。另外，C 攻擊最後的 9 ～ 11 也可能各自追加攻擊。9 是迫擊彈，10 是激飛翔拳或從 D 鍵退回的飛翔拳，11 是昇龍彈。雖然在 10 →激飛翔拳時，有可能讓對手疾走逃跑，可是由於會大傷對手，所以請試試。

此外，13 ～ 17 一連串的 C 攻擊，除了能讓對手飛向面前的斜線之外，更可在線上打倒對手，奪得勝利。假如從最後的 17 出激飛翔拳的話，可減少對方體力表約一條左右。能確實擊中哦！

【必殺技】

斬影拳

↙➡+A or C

攻擊值　36/37
最大 HIT 數　1/1

這是留下殘影，高速突進，肘擊的技法。技法的速度快，且能從站立 C 連接。雖有強、弱兩種之分，但除移動的距離不同外，基本上而言是相同的。即使對方做了防禦，也不易受到反擊，且除無敵技之外，都可用蹲下 C 或昇龍彈擊潰，也是其特徵。

昇龍彈

➡⬇↘+C

攻擊值　11+10+10+10　最大 HIT 數　4

安迪所具備的無敵對空技。從最近距離擊出的話，可以擊出最大攻擊數 4。如果安迪是在到達頂點之內時，也可讓空中的對手受到複數的攻擊。但是如果出招偏了，會因此露出大破綻，所以必須確實地打在對手身上。基本上，可以與飛翔彈或 C 攻擊 II 來做組合攻擊。

闇之倒旋踢

→↓↘＋B

攻擊值　32
最大 HIT 數　1

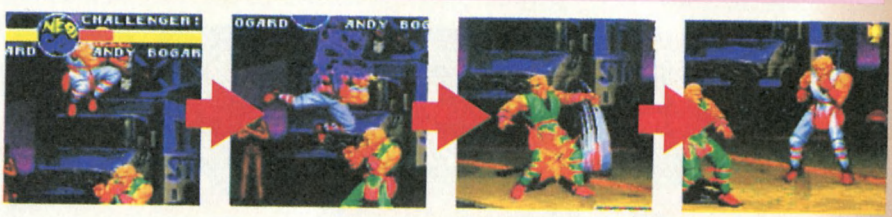
所謂的倒旋踢就是好像在退後時，踢出被火炎包圍的腳。雖然技法發動甚快，但由於攻擊範圍很窄所以攻擊力不高。可以從基本技以取消連接。但沒有必要一開始就使用。

幻影　不知火

空中↓↘→＋D

攻擊值　20
最大 HIT 數　1

在空中輸入指令時，移動至裏面的斜線。落地後可能遭受下段攻擊。出招後，也有可能抵擋掉對手的對空技。如果和一般的跳躍攻擊混合使用的話，會有相當的效果。



空破彈

↙↓↘→＋B

攻擊值　12+16
最大 HIT 數　2

這個技法如果能達到頂點的話，便能超越在地上的發射形技。雖然可以取消 c 攻擊的 11 或 16，但是如果取消 11 時，可能會變成即使打中對手也不會倒下，而且在落地之後還會遭受到反擊。這點請注意。

疾風龍捲踢

↓↙←+D

攻擊值 18
最大 HIT 數 1

這是踢了對方一下後，自己移動到裡面斜線上的技法。和泰瑞的移位擊，具有幾乎相等的功能。但是，在線上移動後，會遭到確實的反擊，所以最好不用。

疾風裏拳

斬影拳・強～↙→+C

攻擊值 8
最大 HIT 數 1

強斬影拳擊中後，輸入和斬影拳相同的指令時，便會打出這種疾風裏拳。這個技法如能打中對手的話，便可能讓對手倒下。特別是如果向前衝刺的話，也可讓對方中迫擊彈。可將這些步驟組合使用。

飛翔拳

↓↙←+A

攻擊值 16
最大 HIT 數 1

安迪所使用的發射形技。速度很快，以牽制來說極爲重要的技法硬直時間本身很短。除能從遠距離的牽制之外，它也是追加攻擊從斜線上拉回對手的最佳技法。

激　飛翔拳　↓↙←+C

攻擊值　8+8+8+8　最大 HIT 數　5

這是在眼前打出巨大氣功球的技法。這個技法除能在斜線上具有攻擊判定的能力，和 C 攻擊 17 組合後，也能成爲強大的武器。此外，使用這個技法的持續時間，也能累積起來，在技法終了時的瞬間能發出超裂破彈，用途甚廣。但是，必須避免濫用。

【牽制技】

斬影拳

→+AB

飛翔拳

↓+AB

超裂破彈

↓+BC

【超必殺技】

超裂破彈

↓集氣↘→+BC

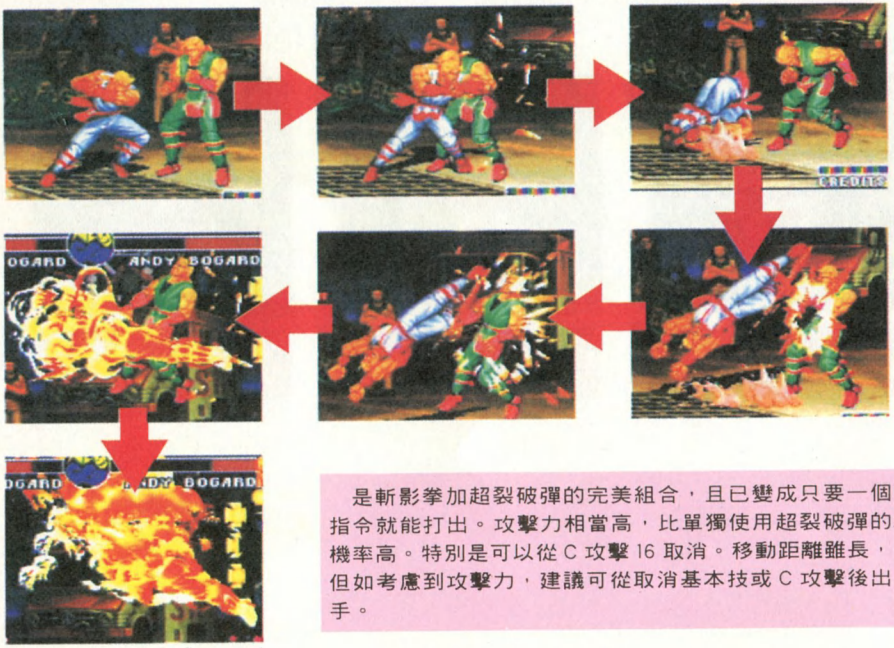
攻擊值
19+19+19+64
最大 HIT 數　4

指令雖然一樣必須在正下方儲存集氣後，才能發動，但使用方法已方便許多。理由是儲存時間已縮短。除蹲下攻擊之外，也能在飛翔拳或激飛翔拳的使用中累積。果敢地攻擊吧！

斬影　裂破

↙↓↘→+C

攻擊值　24+12+12+12+12+12+59　最大 HIT 數　7



是斬影拳加超裂破彈的完美組合，且已變成只要一個指令就能打出。攻擊力相當高，比單獨使用超裂破彈的機率高。特別是可以從 C 攻擊 16 取消。移動距離雖長，但如考慮到攻擊力，建議可從取消基本技或 C 攻擊後出手。

ANDY BOGARD

【電腦對戰法】

安迪具備有易於使用的好技法。在電腦對戰中，如從飛翔拳，到空破彈、斬影拳到昇龍彈的組合來作戰的話，不用多辛苦就能獲得勝利。特別要推薦的是，操作簡單且會讓對手大傷的 13 ～ 17 →激飛翔拳組合。如能擊中第一拳，便能獲得約一條體力表的強度。技法發動快、攻擊範圍廣的斬影拳，在強烈攻擊打出後，不管是否打中，一定會接著打出疾風裏拳。序盤戰的話，不妨使出不知火蜘蛛絡。

↑ C 攻擊 11，以掌打讓對手浮起，之後便連著昇龍彈。

↑飛翔拳會讓對手跳起，用空破彈或昇龍彈將他打下。

↑用 C 打出斬影拳時，必須配合風裏拳打出。

【對戰戰法】

用安迪對戰時，如想一次就解決的話，那就使用超裂破彈和斬影裂破。使用超裂破彈時，首先在往斜線移動的時間中，在正下方集氣，一回到通常線上的同時，便輸入超必殺技的指令即可。此外，在打出激飛翔拳時，在下方集氣，當技法終了的同時，輸入超裂破彈的指令，即可發動。由於斬影裂破，並不像超裂破彈般，需要集氣，所以可以多多組合成必殺技使用。如果想追求華麗完美的話，可從 C 攻擊打出昇龍彈或從 10 按 D 在通常線上拉回對手，讓他飽受飛翔拳。

← 利用激飛翔拳的持續時間，集存超裂破彈。

↑發動追加攻擊用迫擊彈攻擊倒下的對手。

↓易於和其他技法連接的斬影裂破，和 C 攻擊連接後，能確實打中。

推薦連續技

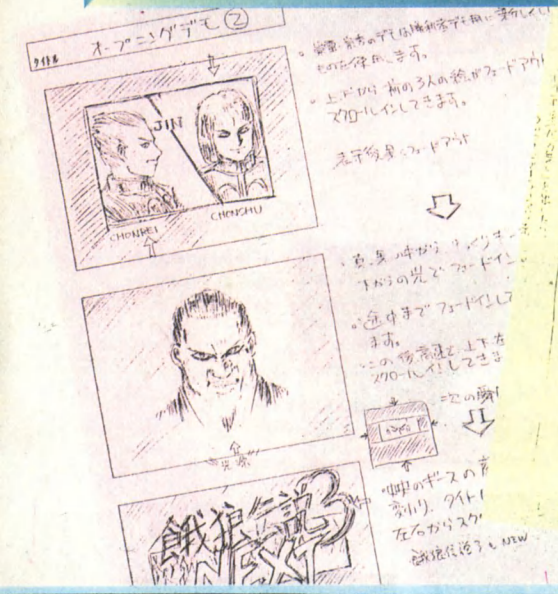
- 13 → 14 → 15 → 16 → 17 →激飛翔拳
- 4 or 6 → 8 → 11 →昇龍彈

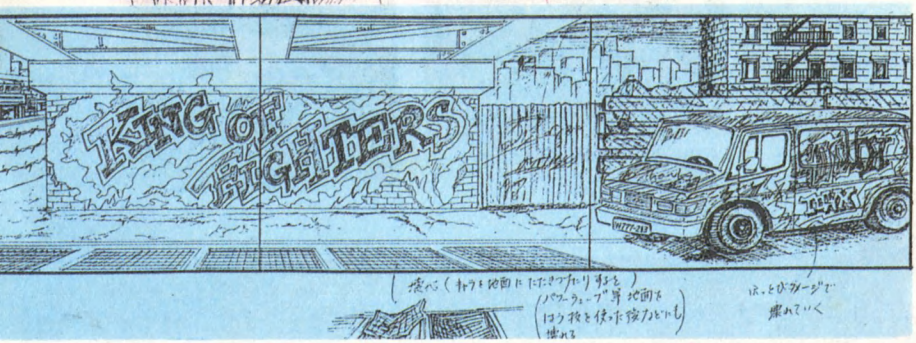
餓狼傳說 4

設定畫集①

破關畫面編

制作中的新角色，主要部份都已描繪完成，如同大家在製品版上所看到的。但是，似乎只有可怕的基斯要在此時繼續生存。在下面的戰鬥畫面上，多多少少都有「餓狼傳說」的影子。





姓名●東丈
（泰國拳）
出生日●3月29日
國籍●日本
身高●180cm
體重●72kg

東丈
JOE HIGASHI

在泰國的防衛戰後……。

「好！不錯！你覺得如何，霍華？」

「的確是場好比賽，此後10年內，恐怕難出能打倒你的對手。」

「嘿！嘿！如果是泰國拳比賽的話……」

東丈的臉上帶有高深難測的笑容。

「什麼意思？你又在想什麼奇怪的事了。」

「嘿！嘿！南鎮在呼喚我……」

「喂！你！忘掉那個街鎮上的事吧！你已經擁有3個頭銜了，是泰國拳史上最強的冠軍呀。」

深知東丈性格的夏霍華正浪費口舌地在說服東丈。

「忘得了嗎？如果沒有那街鎮的話，你還是陌生人呢！你就代替我去打頭銜戰吧！讓夏霍華復活，如何？反正無論如何，我就是看不慣這世界上存在著比我強的傢伙。你也知道吧！」

「唉！你眞是泰國拳史上最差的冠軍了！」

「嘿！嘿！」

【通常技】

JOE HIGASHI

	A（拳撃）	B（蹴）	C（威力大）
站立（近距離）	肘打 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	長蹴 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	膝蹴 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○
站立（遠距離）	打撃 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	低蹴 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	短蹴 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ×
蹲下	蹲下打撃 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	彎蹴 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	迴旋掃腿 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直跳躍	跳躍短打 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	飛躍膝蹴 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ×	天井破 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜跳躍	跳躍肘撃 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	飛躍膝蹴 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ×	丈蹴 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ×
垂直小跳躍	跳躍短打 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	飛躍膝蹴 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ×	跳躍直拳 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜小跳躍	跳躍肘撃 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	飛躍膝蹴 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ×	延髄蹴 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ×

※キャンセル（取消）

JOE HIGASHI

A or B	C（威力大）	閃避攻撃

越線（前）

躍入肘打

攻撃値 10
最大HIT数 1
キャンセル ○

滑腿

攻撃値 28
最大HIT数 1
キャンセル ○

中踢

攻撃値 19
最大HIT数 1
キャンセル ○

越線（裏面）

躍入肘打

攻撃値 10
最大HIT数 1
キャンセル ○

滑腿

攻撃値 28
最大HIT数 1
キャンセル ○

對付越線（站立・D）

短踢

手前

攻撃値 19
最大HIT数 1
キャンセル ○

繞後迴旋踢

裏面

攻撃値 19
最大HIT数 1
キャンセル ○

對付越線（蹲下・D）

迴旋掃腿

手前

攻撃値 19
最大HIT数 1
キャンセル ○

繞後迴旋掃腿

裏面

攻撃値 19
最大HIT数 1
キャンセル ○

【抛投技】

丈特殊技 ➡+C

攻撃値 26
最大HIT数 -
キャンセル ×

【指令技】

滑腿 ↘+B

攻撃値 19
最大HIT数 1
キャンセル ×

丈踢 ⬅+B

攻撃値 28
最大HIT数 1
キャンセル ○

【接觸技】

膝地獄 ↘+C

攻撃値 5
最大HIT数 1
キャンセル ×

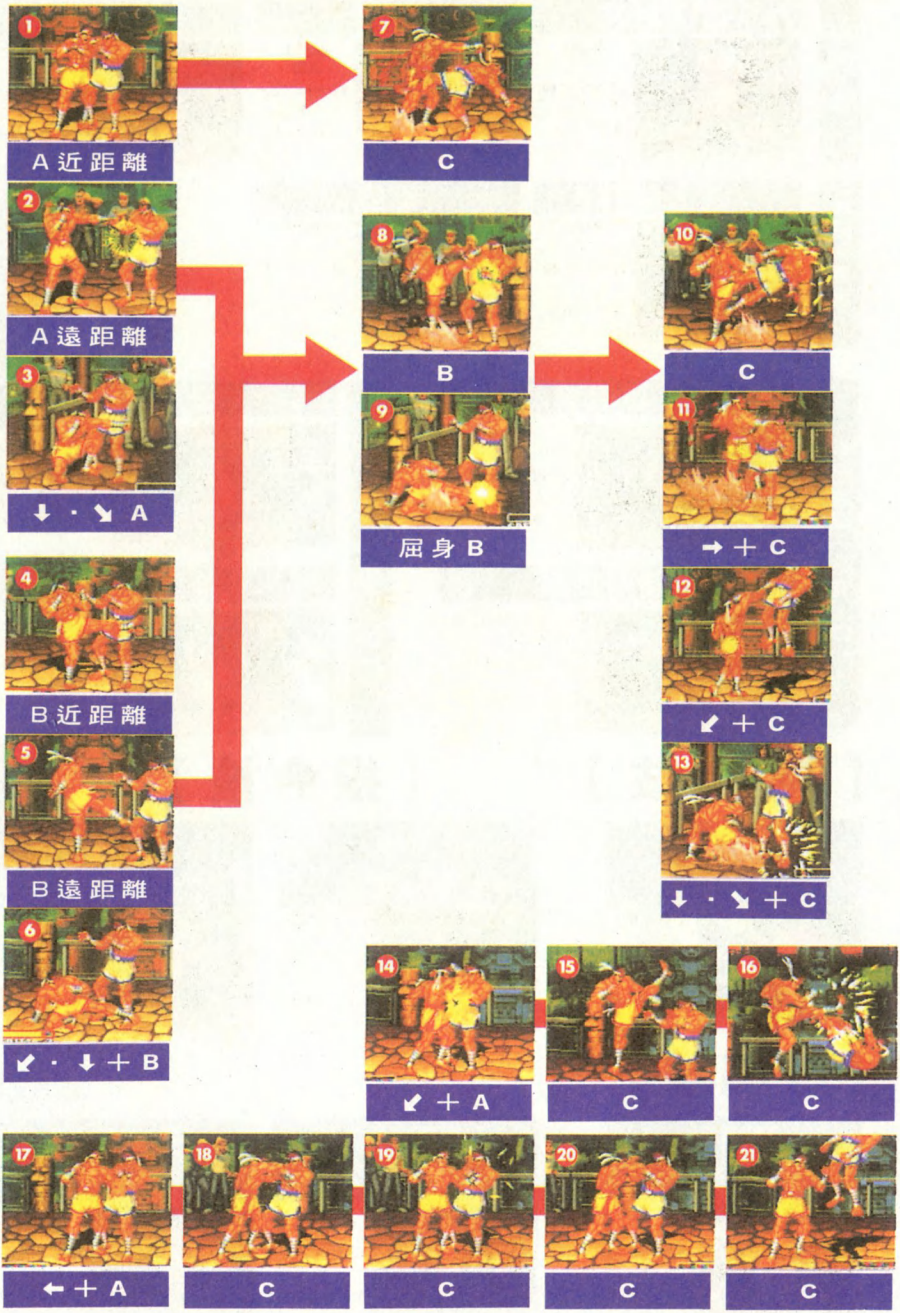
蹲下肘打 ↙+A

攻撃値 19
最大HIT数 2
キャンセル ○

垂直勾拳 ⬅+A

攻撃値 11
最大HIT数 2
キャンセル ○

【組合攻撃技】



JOE HIGASHI

C攻擊 實踐應用講座

首先要注意的是東丈有很多的指令技。如果在多餘的地方碰到方向鍵的話，便會使技法變化，就無法按所想的組合攻擊技出招了。

最初的技法，最好是下段攻擊 6 。但必須注意到不要滑倒。可在此發動第二次攻擊，但如果想連接必殺技的話，最好用其他的技法。因爲從下段技很難連接其他技法。最後，最安全的作法，就是用 13 讓對手摔倒。用 11 讓對手飛到線上，但即使再加上終極爆烈拳，也經常會讓對手逃脫。另外，在空中的 12 ，由於攻擊有效範圍小，如不是限制在畫面的狀況下，是無法連接必殺技的。

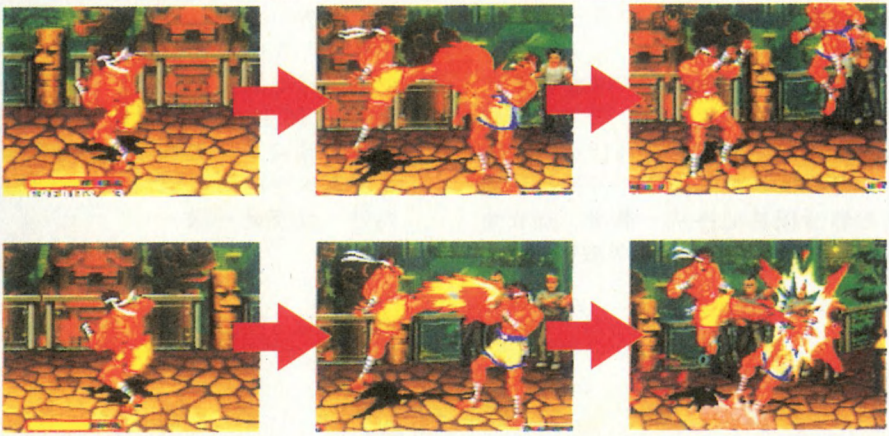
從 17 到 21 的 5 連續組合，即使平常也可連接上。但是使用得當的話，可將最大命中數增加到 8 。如果有餘力時，就不妨一試。

【必殺技】

銳踢　↙➡＋B or C

攻擊值　39/26+26
最大 HIT 數　1/2

踢出後，向對方突進。用 C 出招和用 B 時不同，須在命中後，再追加一次。雖有威力大的優點，但由於指令關係，易變成終極爆烈拳，必須注意。由於腳向下伸展的關係，無法閃避發射形技。



虎式踢　➡⬇↘＋B

攻擊值　10+29　最大 HIT 數　2

全身被火炎包圍，跳向正上方，使出膝踢技法。開始發動時，所向無敵，是對付跳躍在空中前來的對手，以對空手段而言，是相當可靠的技法。此外，它也可用在連續技，防禦取消等，利用範圍廣泛。但是，在技法終了落下時，是完全沒有防備的。必須注意不要踢空。

黃金踝踢

↓↙←+B

攻擊值　16+16+16
最大 HIT 數　3

從背向狀態向前飛踢，使出踝踢。軌道有點像銳踢，但是可以避免在地面上的發射形技或下段攻擊。因爲最大攻擊數爲 3 ，所以可以把它當作主要突擊技。

爆裂拳

A連打

攻擊值　7+7+7+7+7+7
(+20+20)
最大 HIT 數　6(+2)

快速重覆出拳，攻擊對手。只要連續按鍵，便能輕易使用連續技。在技法實行中時，輸入指令，就能前進並打下勾拳。因爲這是中段攻擊，所以使用在擊潰蹲下防禦。

龍捲上襲

←↙↓↘→+A

攻擊值　16
最大 HIT 數　1

從地面到某種程度的高度都可攻擊，是性能良好的發射形技。出招不會很慢，最適用於牽制。爲對付見到此技而飛向前來的對手，可用虎式踢或黃金踝踢打下。

終極爆烈拳

←↙↓↘→+C

攻擊值　16
最大 HIT 數　1

比起龍捲上襲，它的瞬間出手慢且射程也短。但是，因爲它可以攻擊處於斜線上的對手，所以依使用場合的不同，可成爲強力技法。可以用組合技等將對手從斜線上打出去。

震坤膝擊

↓↘→+D

攻擊值　12+10
最大 HIT 數　1

向對手攻擊 2 拳之後，移動至前面的斜線上，是一種牽制技。但是，如對手得知此性質的話，會在對越線攻擊上，受到確實地反擊。絕對不要胡亂出招。

【牽制技】

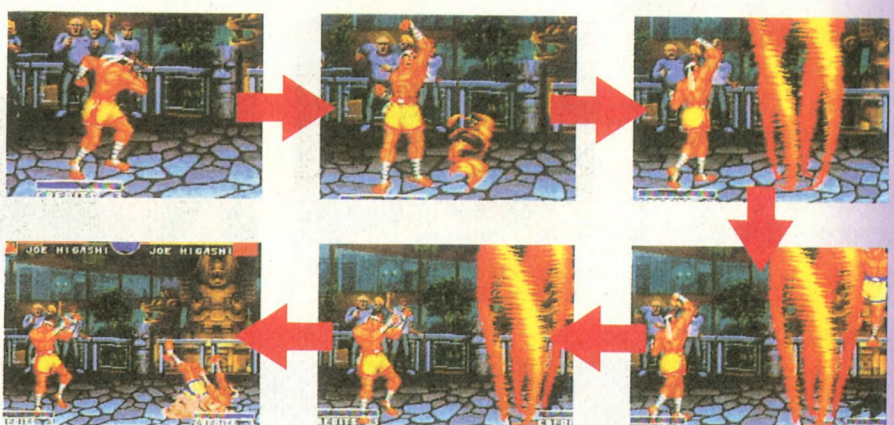
【超必殺技】

奇襲上擊	→←↙↓↘+BC
攻擊值 96	最大 HIT 數 1

在眼前做出巨大的龍捲風。因爲連畫面上都會出現攻擊判定，而且對手無法做空中防禦，所以幾乎百分之百都能打下跳躍中的對手。但是，因爲沒有往斜線上的攻擊能力，所以不考慮就出招的話，等於自殺。技法雖正統，但還是在連發龍捲上襲後，突然出擊，較爲有效。

【潛在能力】

旋轉擊	↙↓↘→+C
攻擊值 112 最大 HIT 數 1	如你所看到的，會向前方移動的奇襲上擊。除了會移動和出招瞬間稍遲之外，其性能皆相同。雖易受到反擊，但一旦出手後，即使東丈受到損傷，它也不會消失。如想要兩敗俱傷的話，可用。



【電腦對戰法】

正統的「讓人高空落地」方法，整體而言是安全的。不斷用龍捲上襲攻擊，如對手飛跳過來的話，就用虎式踢或滑腿如移動到線上的話，就以對越線攻擊迎擊。當然，這種方法如果沒有距離，便沒有效果，反而只會遭受反擊。如被對手靠近時，就以C攻擊對抗之。6雖容易使出掃腿，但相反的，從這個技法開始的話，就很難連接必殺技，切記！切記！最後的技法13應該沒有問題，被防禦後，可用小步跳躍攻擊或以黃金踝踢接近後，再拳打腳踢即可。

⬆龍捲上襲是除了有空中必殺技的對手之外，也是相當有效技法。

⬆如能把握住時機，可充分的當作對空攻擊用。好好算準時機吧！

⬆黃金踝踢在橫向時會稍弱。可依場合，適時使用銳踢。

【對戰戰法】

發射形技的龍捲上襲雖強，但在突擊上，它的弱點立顯。如此一來，易導致只在防禦中打轉，而難以拿下爭戰中的主導權。此時，可趁對手有破綻時，考慮使出前衝攻擊。緊追在龍捲上襲後的接近對手，再以滑腿或C攻擊靠近。這種方法有防禦的力量，比起斜線而言，較不危險。在靠近到某種程度之後，移轉至C攻擊，靠上下的搖動，攻擊。以此阻止對手的移動後，使出超必殺技。如果可能，盡量使用潛在能力，如此即使兩敗俱傷，仍會是己方獲勝。

←因爲爆裂拳會向前移動，在接近戰時特別有效。它的目的在於防禦而非攻擊。

⬆以C攻擊防禦後，距離對手，再用小步跳躍或滑腿，搖動對方。

⬇如從遠距離出手的話，這種方法可以讓對方元氣大傷。

推薦連續技

- 1→8→虎式踢
- 4→8→爆裂拳→爆裂勾拳

東丈在前往南鎮的途中，順道拜訪了日本不知火道場。

道場靜寂無聲，以意外的方式來歡迎這位突然來訪的客人。

「原來今天休息啊？我還特地來想教那些可愛的學生呢。喂！安迪！舞！有沒有人在家？」

東丈看到了一個人木然地站在道場裡的舞。

「舞！在家的話，妳也回答一聲嗎！」

回過頭來舞的眼睛裏，掉下了大顆大顆地淚水。

「拜託！是不是安迪又要出現說『是你，讓舞哭的嗎？看招，空破彈』我可是不吃這一套的。」

「安迪……安迪又一個人走了。」

舞忍耐了許久的情緒，終於在此時爆發了，她哭得泣不成聲。看著她，東丈什麼都明白了。

「安迪有時會自己壓著胸部，似乎很痛苦的樣子。我雖然也看到過幾次，卻什麼都沒做……。他似乎不是在忍耐病痛，但不知爲什麼，他的眼睛好可怕，因爲害怕，我甚至都不敢出聲叫他……」

「那傢伙有柏格之名的榮譽……。恐怕是無法忍耐基斯還活著吧？」

「我一點都不了解安迪，反而是你相當能理解安迪的心事……」

「沒那回事，不過妳在這裡自怨自艾，似乎也不是辦法，怎麼辦呢？」

「我也要去。反正你也是要去南鎮，那就帶我一起去吧。」

不知火舞拭去了淚水，而且有了堅強的決定。

不知火舞

MAI SHIRANUI

姓名●不知火舞
（不知火流忍術）
出生日●1月1日
國籍●日本
身高●164cm
體重●50kg

MAI SHIRANUI

【通常技】

MAI SHIRANUI

	A（拳撃）	B（踢）	C（威力大）
站立（近距離）	裏拳 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	膝踢 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	回轉逆踢 攻撃値 13 最大HIT数 2 キャンセル ○
站立（遠距離）	扇打 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	舞踢 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	裏扇打 攻撃値 13 最大HIT数 2 キャンセル ×
蹲下	扇子突刺 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	彎踢 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	反踢 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直跳躍	翔扇打 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	翔脚 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	飛蝶脚 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ○
斜跳躍	翔扇打 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	翔脚 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	隼踢 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直小跳躍	翔扇打 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	翔脚 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	風車拳 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ○
斜小跳躍	翔扇打 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	翔脚 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	風車拳 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ○

※キャンセル（取消）

MAI SHIRANUI

	A or B	C（威力大）	閃避攻撃
越線（前）	忍突刺 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ○	連續踢 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ○	横扇打 攻撃値 16 最大HIT数 1 キャンセル ○
越線（裏面）	忍打 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ○	連續踢 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ○	
對付越線（站立・D）	扇子斬 手前 攻撃値 16 最大HIT数 1 キャンセル ○		
	龍捲踢 裏面 攻撃値 16 最大HIT数 1 キャンセル ○		
對付越線（蹲下・D）		水面踢 手前 攻撃値 16 最大HIT数 1 キャンセル ○	
		逆水面踢 裏面 攻撃値 16 最大HIT数 1 キャンセル ○	
抛投技	風車崩・改 ➡＋C 攻撃値 22 最大HIT数 - キャンセル × 夢櫻・改 空中↙ or ⬇ or ↘＋C 攻撃値 22 最大HIT数 - キャンセル ×		

【指令技】

龍舞
←＋A

攻撃値 24
最大HIT数 1
キャンセル ○

背面踢
➡＋B

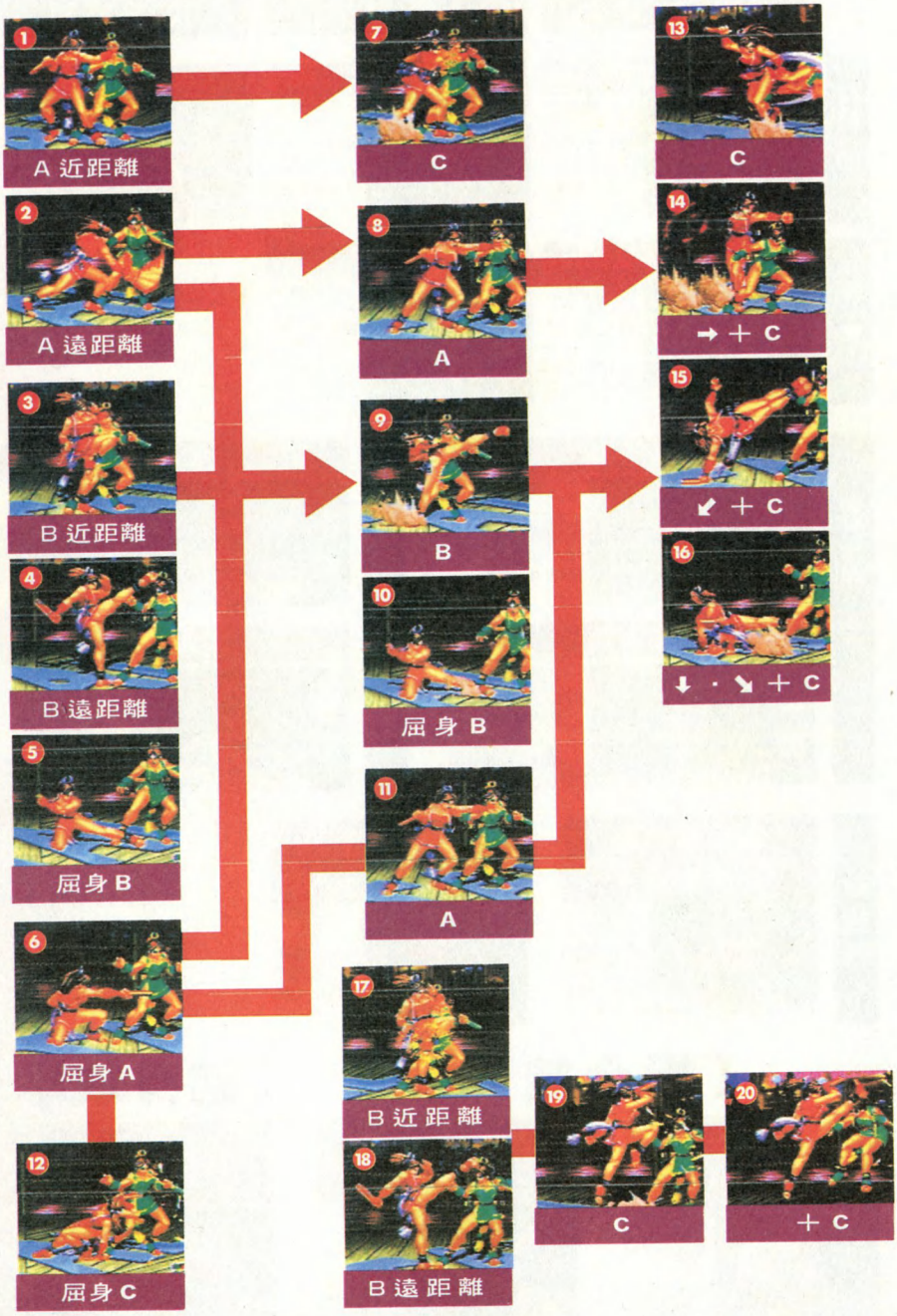
攻撃値 16
最大HIT数 1
キャンセル ×

【起身攻擊】

起身時C

攻撃値 16
最大HIT数 1
キャンセル ×

【組合攻撃技】



MAI SHIRANUI

C攻擊 實踐應用講座

從 C 攻擊想連接必殺技時，可以使用的必殺技爲龍炎舞、必殺忍蜂、超必殺忍蜂、終極忍蜂等 4 個。其中龍炎舞可在打出第 2 列 (7~11) 或 12 後，從那就可連接龍炎舞並輕易打出。

如果想要更傷害對手的話，可在 14、15 之後，立刻打出超必殺忍蜂或終極忍蜂。14 是會讓自己飛往斜線上的 C 攻擊，一旦用 D 拉回，再下指令時，因爲無法連接技法，會被對手做防禦攻擊。雖然有些可惜，但是想將對手打向斜線而命中後，立刻使出超必殺技或潛在能力，會勉強地把他拉回中央。無論何者，只要出手稍遲，就成了空揮，會給予對手反擊的機會，所以必須又準又狠才行。

【必殺技】

花蝶扇

↓↘→+A

攻擊值　16
最大 HIT 數　1

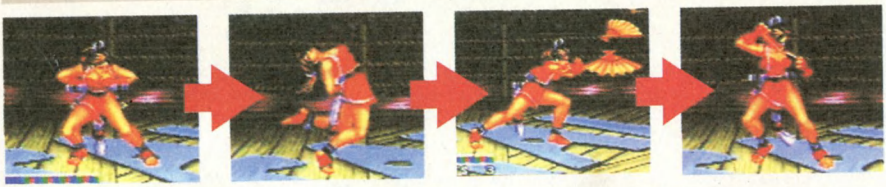
從胸部取出鐵扇，丟向對手的技法。因爲從取出到打開鐵扇，需花費很長時間，所以無法一起和 C 攻擊使用。當做發射形技使用，當對手飛躍過來時，最好用別的技法對付。

亂花蝶扇

↓↙←+C

攻擊值　16
最大 HIT 數　1

它具備有斜線的攻擊判定，是花蝶扇的強化版。和花蝶扇比較的話，在招數出現之前，須花時間，所以用 C 攻擊把對手打飛到斜線後，即使想用此技，也無法出招。



龍炎舞

↓↙←+A

攻擊值　15+29
最大 HIT 數　2

開始時一拳，回轉後以火炎又一拳，是共計可必中兩發的必殺技。最初的一拳，由於在短時間內便能打出，所以可從任何的通常技做連接。在 C 攻擊中做交叉使用的話，攻擊的範圍廣。

陽炎舞 ↓↓+C

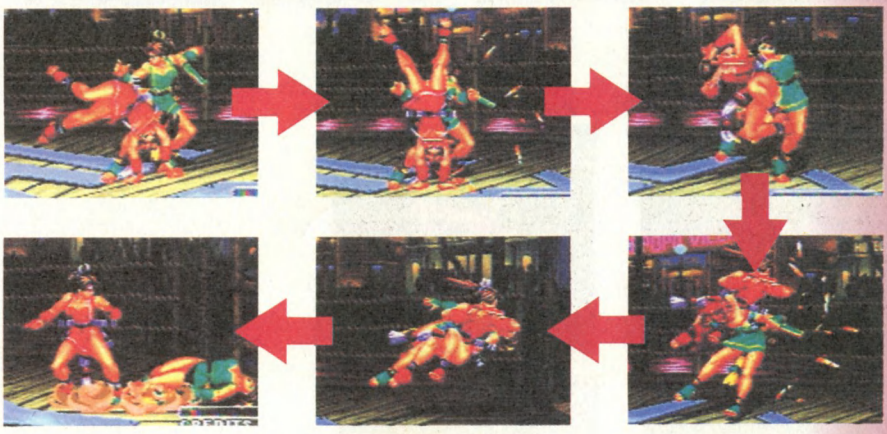
攻擊值 38 最大 HIT 數 1

讓 2 個火炎的分身，在自己身旁回轉。從出招時攻擊判定就已經存在，所以最好是用在反擊或飛身而來的迎擊。只是在使用分身後，會無力使用發射形技。而且雖是突擊系的技巧，但是在分身重疊身體前後的瞬間，會遭到攻擊，切記！

必殺忍蜂 ←↙↓↘→+C

攻擊值 18+23
最大 HIT 數 2

是從側轉用手肘去頂對手的突擊系技法。側轉開始的腳部也有攻擊判定，所以易於組合連續技。但如被防禦掉的話，到停止之前是處於無防備，故須避用濫用。否則，就會成爲防禦取消的絕好目標。



飛鼠舞

空中↓+AB

攻擊值　18+18
最大 HIT 數　2

在從空中輸入指令的話，會急速向對手下降的技法。雖然落地後的破綻很小，但無法接到連續攻擊，請注意。以往後方跳躍，引誘對手，從那進行指令攻擊的話，百無一失。

幻影　不知火

空中↓↘→+D

攻擊值　20
最大 HIT 數　1

用跳躍移動至裏面斜線上，落地的同時打滾，將對手推在跟前的線上。出招時已移動到裡側，所以雖然大部份的攻擊都能閃避，但會中了對線上能造成影響的招數。

【牽制技】

花蝶扇

↓+AB

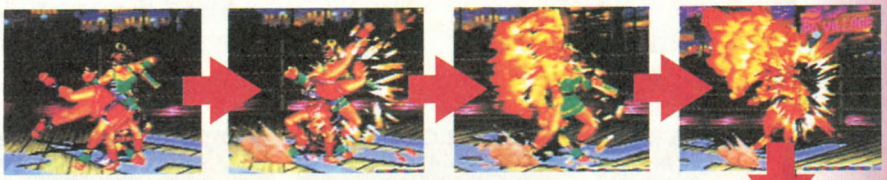
龍炎舞

←+AB

【超必殺技】

超必殺忍蜂　→↙→+BC

攻擊值　13+13+13+16+64　最大 HIT 數　5



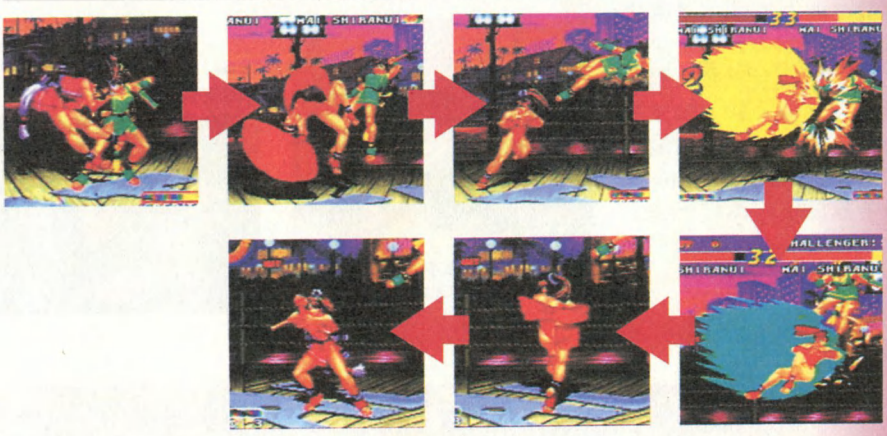
必殺忍蜂的增強版。和必殺技相同，攻擊判定的出手時間快，且指令只要習慣的話，也很簡單，能夠從各種攻擊，以取消來做連接。只是光出此技的話，危險度和必殺忍蜂相同，所以儘可能使用 C 攻擊等來做連續攻擊的組合，才能確實地給敵人致命一擊。

【潛在能力】

終極忍蜂　→↙→+C

攻擊值
32+21+21+21+21+21
最大 HIT 數　6

是變身爲身穿緊身服後，向對手突擊的技巧。變身爲身穿緊身服的瞬間，能命中一拳的攻擊，所以能從通常攻擊或 C 攻擊做連接取消。技法的最初是往上跳，如果是擊地波等，下段判定的發射形技的話，有可能可以飛越。



【電腦對戰法】

舞所具備的有效必殺技，能安定使用的以龍炎舞爲首，接著是具有無敵時間，即使對空也能使用的陽炎之舞，和必殺忍蜂等，有三種忍蜂類技可舉出。除陽炎之舞外，取消也易出現，從通常的 C 攻擊連接的話，能造成對方確實地大傷。對於在對電腦戰中，防禦堅強的對手，可從遠距離➡＋A 的中段攻擊，擊潰對手的防禦，也可以使用連接的方法。但因技法的威力弱，必須活用速度，毫不鬆懈地進攻才行。花蝶扇在出招時，動作過長，最好別太使用。

⬆陽炎舞嚴禁亂發。被防禦之後到技法終了時，是爲無防備狀態。

⬆對付蹲下等待的對手，用➡＋A 的中段攻擊。有效攻擊範圍長且使用方便。

⬆即使飛躍到斜線，從那也無法做有效地連接。

【對戰戰法】

對戰時能夠漂亮的出擊，還是超必殺忍蜂或終極忍蜂。這兩種都可以從 C 攻擊輕易連接，所以只要能出招確實即可。雖然時機較難掌握。但 A、3 → 13 →終極忍蜂也可打中對手。從第 4 拳的 13 發出指令的話，在速度的要求上稍難。如果想要輕鬆地連接潛在能力的話，推薦從飛向斜線的 15 做連接。在對手移動至跟前的斜擺線時，發動一擊，然後在回到原處後，再繼續做連續攻擊。也可以用 15 讓對手飄浮後，再打出超必殺技。

←蹲下 A 連打，由於距離稍遠，可從第 2 回切換至 B 攻擊。

⬆ 15 的飄浮由於有距離，所以在連接其他的必殺技時有困難。

⬇➡＋C 也是舞所具備攻擊時間較長的技法。但無法取消。

推薦連續技

■ A × 3 ➡ 13 ➡必殺忍蜂
■ 2 ➡ 5 ➡ 15 ➡終極忍蜂

姓名●基斯・哈瓦特
（古武術）
出生日●1月21日
國籍●美國
身高●183cm
體重●82kg

基斯・哈瓦特
GEESE HOWARD

渥爾夫卡克．克勞無薩是唯一一個曾經讓基斯感到恐懼的男人。在3年前……

「恩……你是說克勞無薩有準備一個我的替身是嗎？」

「是，這是我親眼目睹的！」比利．凱恩曾經到克勞無薩的手下工作刺探內情。

「你德羅海茵姆家族的勢力雖然遍佈全世界。但如今仍然無法擴展到美國來，如今只剩下北美大陸了。」

「這麼說來事情都已經是萬事具備，只不過因爲我對死而產生了變化是嗎？」

「克勞無薩發現他無法打倒您之後，便派遣他手下的人充當您的影武者，想要籍此在美國發展他們的幫力。我覺得這可能性相當地大。」

「……不知死活的傢伙！比利，你繼續調查克勞無薩組織的內部情報。刺巴和荷巴你們兩個回美國去監視他們的行動！」

「是！」

三年過去了，克勞無薩在與泰瑞的一場戰鬥中喪生，而基斯則成功地讓他已經死去的身心復活。

一場以秦之秘傳書爲中心的爭奪戰到此告一個段落，三本秘傳書最後落入了大贏家基斯的手中。

基斯的內心又燃起了更大的野心。

HOWARD

【通常技】

GEESE HOWARD

	A（拳撃）	B（踢）	C（威力大）
站立（近距離）	村雨打 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	閃電踏 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	天倒活殺二段踢 攻撃値 15 最大HIT数 2 キャンセル ○
站立（遠距離）	踩踏打 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	秘中踢 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	踩踢 攻撃値 11 最大HIT数 3 キャンセル ×
蹲下	夜行突刺 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	踵踢 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	掃腿 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直跳躍	跳躍霞打 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	天倒割 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	跳躍連打拳 攻撃値 15 最大HIT数 3 キャンセル ○
斜跳躍	跳躍殺活打 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	天倒割 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	跳躍連打拳 攻撃値 15 最大HIT数 3 キャンセル ○
垂直小跳躍	跳躍霞打 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	天倒割 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	跳躍閃電踢 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○
斜小跳躍	跳躍霞打 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	天倒割 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	跳躍閃電踢 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○

※キャンセル（取消）

GEESE HOWARD

	A or B	C（威力大）	閃避攻撃
越線（前）	飛燕天破拳	失脚秘中踢	燕返
越線（裏面）	避水村雨打	失脚秘中踢	

攻撃値 13
最大HIT数 1
キャンセル ○

攻撃値 28
最大HIT数 1
キャンセル ○

攻撃値 19
最大HIT数 1
キャンセル ○

攻撃値 13
最大HIT数 1
キャンセル ○

攻撃値 28
最大HIT数 1
キャンセル ○

對付越線（站立・D）

不動活殺裏拳（手前）

攻撃値 19
最大HIT数 1
キャンセル ○

秘中龍捲打（裏面）

攻撃値 19
最大HIT数 1
キャンセル ○

對付越線（蹲下・D）

龍捲返（手前）

攻撃値 19
最大HIT数 1
キャンセル ○

彎踢（裏面）

攻撃値 19
最大HIT数 1
キャンセル ○

抛投技

眞空投 ➡+C

攻撃値 30
最大HIT数 -
キャンセル ×

虎殺投 ⬅+C

攻撃値 26
最大HIT数 -
キャンセル ×

裏雲隱 ↙+C

攻撃値 28
最大HIT数 -
キャンセル ×

接觸技

處殺掌 ↘+C

攻撃値 5
最大HIT数 -
キャンセル ×

【連攜技】

絕命人中打
處殺投～→＋C

攻擊值 6
最大HIT数 1
キャンセル ×

絕命必中絞
裏雲隱～↗＋C

攻擊值 7
最大HIT数 1
キャンセル ×

【追擊技】

雷鳴豪破投
跌倒時↓＋C

攻擊值 16/19
最大HIT数 2
キャンセル ×

【指令技】

雷光迴旋踢
←＋B

攻擊值 19
最大HIT数 1
キャンセル ×

昇天明星打
↙＋A

攻擊值 19
最大HIT数 2
キャンセル ○

※キャンセル（取消）

額外專欄

CPU 的登場人物有一個固定的順序

CPU 戰時若決定了第一個對戰人物之後，接下來幾場的對手則都會以一個固定的順序出場，因此如果能夠好好地利用這點的話，就可以用不著與超強的對手一決勝負了。比如說若玩家覺得金卡法很難對付的話，那就只要選在金卡法之後上場的秦崇雷、洪福、泰瑞這些人物中挑一個開始遊戲即可，如此一來就可以避開金卡法了。不過山崎、比利和基斯三個人並不在選擇項目之內，因此不管怎麼選都一定會碰到這三個人。

↑由最強的對手開始下手，也是一種策略。一開始便將強敵打倒的話，往後的路就好走多了。

對戰 CPU 人物的循環順序

泰瑞➡達克➡秦崇秀➡瑪麗➡東丈➡雙角➡
安迪➡包伯➡舞➡巴修➡金卡法➡秦崇雷➡洪福

GEESE HOWARD

【組合攻撃技】

A 近距離

A 遠距離

↓・↘＋A

B 近距離

B 遠距離

屈身 B

A

屈身 A

B

C

→＋C

↙＋C

↓・↘＋C

A 近距離

A 遠距離

C

C

C

→＋C

C攻擊實踐應用講座

若有玩家想以基斯之C攻擊中的10、12、13開始取消再與必殺技結合的話，勸你還是死了這心吧！事實上取消C攻擊中有用的只有C攻擊中從14或是15開始的17而已，這樣子就可以與烈風拳、雙烈風拳以及弱8強邪影拳相結合了。強邪影拳的威力最大，最好是能夠讓它與17 相連。至於連接的要訣則在確實地連給兩次以16命中的對方，這樣子才能爭取到邪影拳聚集能量時所需的時間。當然以11開始的烈風拳也可以。若要一次削減對方相當點數的話，可以對已經被打到斜線上的對手使出11讓他嚐天羅地網的厲害。當然要成功地命中對手是需要相當的技巧與努力，不過命中之後的那種快感一定會讓各位覺得值回票價的。

GEESE HOWARD

【必殺技】

烈風拳 ↓↙←+A

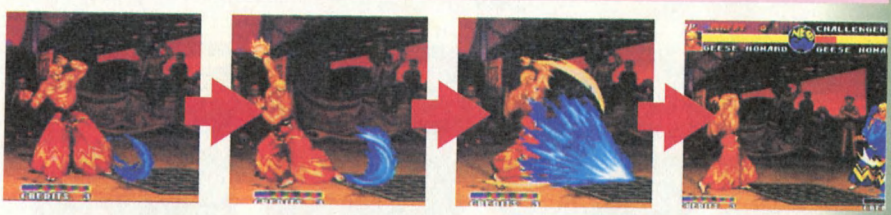
攻擊值 16
最大 HIT 數 1

這招的破綻與前作一樣都相當地小。只要與對方取出一半畫面以上的距離，就可以引誘對方跳過來再以上段身擊技拋投解決。也可以用在對打時從斜線回來的對手之追擊攻擊上，是一種相當實用的牽制技。

雙烈風拳 ↓↙←+C

攻擊值 20(16+16)
最大 HIT 數 1(2)

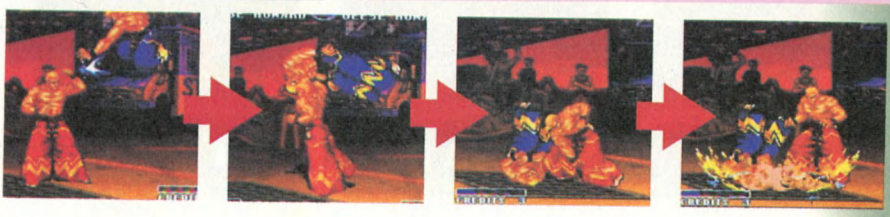
烈風拳的強力版。雙烈風拳顧名思義就是以兩股烈風給合成的巨大烈風攻擊對手，因此在出招的時候會消耗相當長的時間。不過在自己面前停留的烈風也有攻擊的判定，因此也可以拿來當做擋住對方遠程攻擊的盾牌。



上段拋投 ←↙↓↘→+B

攻擊值 35
最大 HIT 數 1

這個必殺技可說是基斯的正字標記了，它可以擋住對方從空中發動的攻擊，然後再抓住對方將對方往後面摔下去。性能方面則與「餓狼傳說 3」相同，上段攻擊時不論是基本技還是必殺技都有效。



疾風拳　空中↓↙←＋A

攻擊值　16
最大 HIT 數　1

跳在空中時朝斜下方發射氣彈以攻擊地面上的敵人。出招之後會產生相當大的破綻，萬一被對方擋下來的話還有可能會有遭到對方反擊的危險。不過它可以由大跳躍攻擊連續出招。因此可以做空中 2 段式的攻擊。

雙疾風拳　空中↓↙←＋C

攻擊值　16
最大 HIT 數　1

氣彈增加到 3 個，在斜線中也有攻擊判定。氣彈發射的速度則比疾風拳要快上許多，是一個相當不錯的奇襲技法，可是它的破綻還是很大，因此最好不要隨便亂用，應該與跳躍時能夠選擇的攻擊項目相配合才是。

【牽制技】

烈風拳

↓＋AB

邪影拳

→＋AB

天羅地網

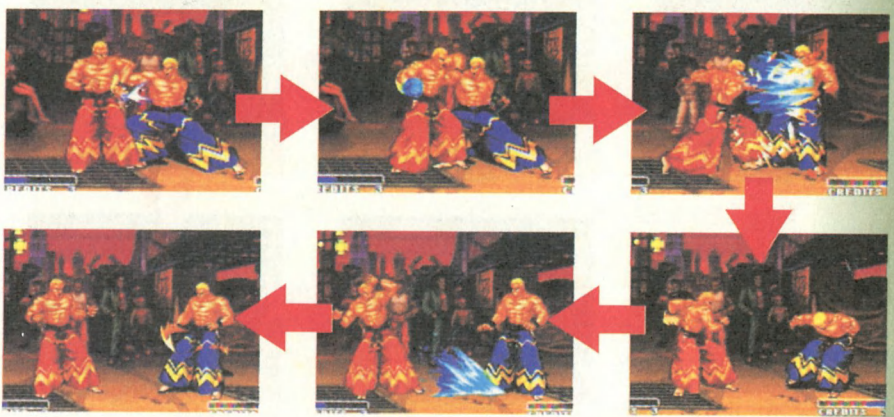
↓＋BC

中段身擊

← ↙ ↓ ↘ → + C

攻擊值　17+19
最大 HIT 數　2

能夠擋住中段攻擊，並以掌底和烈風拳反擊。而且可以以防禦取消的方式使出，因此有機會的話多用無妨。不過它對一些連續攻擊技如泰瑞的閃電衝擊和秦崇秀的天耳拳並沒有用、拿來對付地上突進技如巴修的隕石撞擊最好。

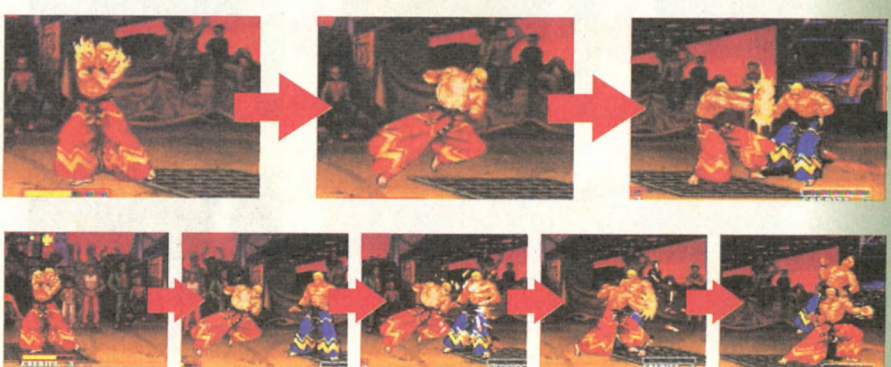


邪影拳

←集氣→ + B or C

攻擊值
17+21/21+13+15
最大 HIT 數　2/3

突進速度快，但攻擊判定出現的時間卻很慢，若能讓弱邪影拳攻擊兩次或強邪影拳攻擊 3 次的話，打倒對方的可能性相當高，甚至還可以立刻展開追擊攻擊。邪影拳的魅力就在於它可以一次給予對方非常大的傷害。

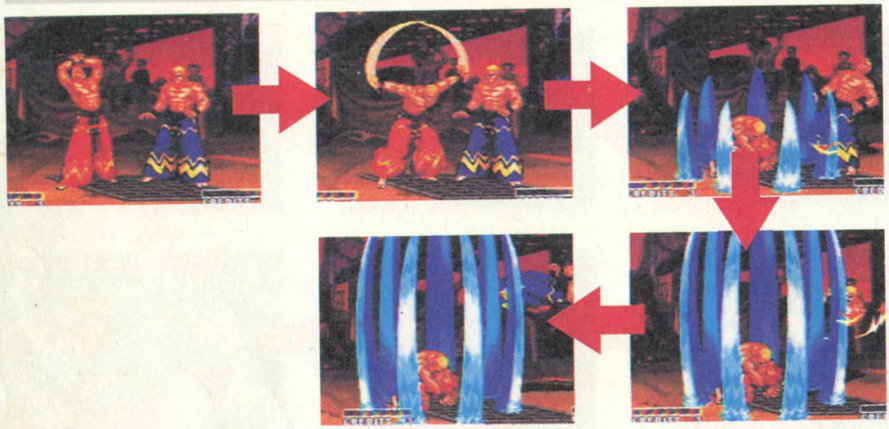


【超必殺技】

天羅地網　↙→↘↓↙←↘＋BC

攻擊值　96
最大 HIT 數　1

跟「３」比較之後就可以發現它不但攻擊範圍變大了，攻擊力也有明顯的上升。而且這次連在斜線之內也會發生攻擊判定，因此可說是相當實用的超必殺技。基本的攻擊模式是先以雷光迴旋踢或是 C 攻擊將對方打入斜線之內，再使出這招送對方上西天。



【潛在能力】

落雷天臨降　→↘↓＋C

攻擊值　112　最大 HIT 數　1

指令的輸入比天羅地網更容易許多，可是在用途方面則就沒有天羅地網那麼好用了。它不但出招的時間長，而且對於在斜線之內的對手也無法給予有效的打擊，因此最好是算準對方跳過來的時間事先輸入指令會比較保險。沒有無敵時間。

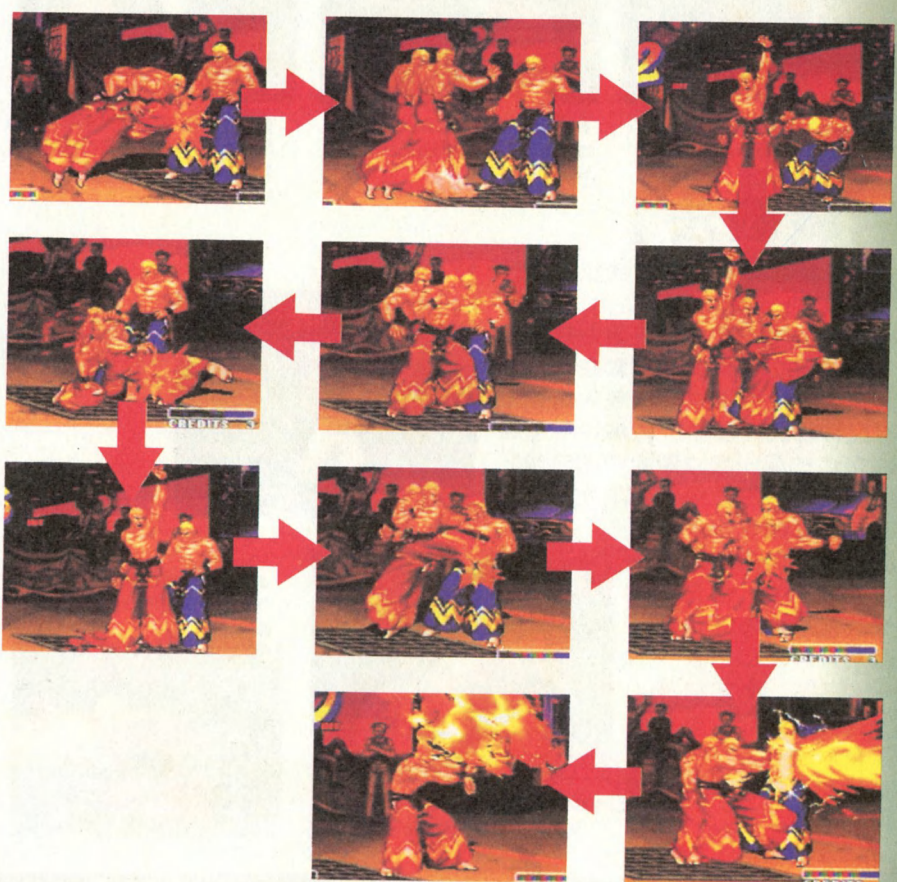
GEESE HOWARD

死神降臨

(→↘↓↙←↔+A)、A、B、C、C、C、B、C、↓↙←+C

攻擊值 9+11+12+12+
12+12+12+12+12+24
最大 HIT 數　10

這是基斯年輕時代的必殺技，在「龍虎之拳2」中也曾經出現過。輸入指令時不要太快，要像輸入C攻擊指令時的感覺。要注意的地方是前半段的指令會有兩次的攻擊，等到兩次攻擊完畢之後再冷靜地輸入後半段的指令。



【電腦對戰法】

一開始的五個人只要以 2 or 6 → 9 → 10 再加上雷鳴豪破投就沒問題了。從 C 攻擊 10 到雷鳴豪破投雖然己方人物必須要稍微往前後移動，不過並沒有想像中的那麼困難，只要事先算準對方的著地點之後再用走的或跑上前去就可以了，若是用跑的話，則最具代表性的處理方式就是以 2 或 4 、 5 發動 C 攻擊。這個時候由於對方會被踢到非常遠的地方去，因此不用跑的話是來不及施展雷鳴豪破投的。接下來可以用烈風拳或疾風拳、上段身擊拋投、最後再用天羅地網。

↑最好能以 3 → 8 → 11 或者是雷光迴旋踢來發動天羅地網。

↑烈風拳＋上段身擊拋投是最基本的組合，當年的威力可是絲毫不見衰退喔！

↑ C 攻擊的 10 →雷鳴豪破投無論是在威力還是在下指令時的容易度上都是最佳的選擇。

【對戰戰法】

若選擇基斯而想要戰勝的話，最快的方法就是以遠程攻擊逼對方攻過來之後再以上段身擊拋投把對方踩在地上。不過這麼一來就變得實在是沒什麼看頭，因此在這裡建議各位玩家不妨用死神降臨。出招的時機在於近距離站立 C 的第一次攻擊命中的時候，當第二次攻擊也命中之後，死神降臨就非常有可能會命中對方。

←什麼時候該起跳的時機不好抓，但成功之後的威力絕對值得各位去冒這個險的。

至於要如何讓近距離站立 C 命中對方，就只要以好像要翻過對方頭頂的架勢跳過去再使出跳躍 C 即可。成功之後立刻按 C 鍵，近距離站立 C 的第一發就會命中對方了。接下來就只要多練習幾次死神降臨就可以了。

↑看到近距離站立 C 第一發命中敵人之後，就可以開始輸入指令了。

↓最後只要指令輸入正確的話，就可以一次給予對方毀滅性的打擊。

推薦連續技

- 6 → 9 → 10 →移動之後雷鳴豪破投
- 1 → 7 → 11 →天羅地網
- （翻越對方）跳躍 C →近距離站立 C →死神降臨

望月雙角

SOKAKU MOCHIZUKI

姓名●望月雙角
（正傳無道流武術）
出生日●7月3日
國籍●日本
身高●176cm
體重●86kg

「秘傳書是交到了基斯・哈瓦特的手裏呢？還是不是…」

把狩獵修羅當成自己的使命「望月　雙角」確信：修羅的根本正是秦的秘傳書。

他爲了抹消秘傳書，來到南鎮，遇見了很多的人。

「你沒有戰鬥就不能活下去不是嗎？哈哈哈…痛苦吧！我現在馬上以我黑暗的理力，給你痛快。」

「嘿嘿…，雖然我確實是不繼續戰鬥，說不定會活不下去，但是我一次也不覺得痛苦！我們一戰一戰的打下去，不也是快樂得不得了嗎！」

「哼哼…不要逞強。你的身體在發抖。」

「你在囉唆什麼！看招吧！」

（那個穿著運動褲的男人和戴著紅帽子的男人是否都搞錯了呢！不！不！不可能，他們一定是爲了秘傳書而來的，是修羅的見證。）

對望月雙角來說，圍繞著秘傳書的戰鬥還沒結束。正是開始的時候。

【通常技】

SOKAKU MOCHIZUKI

	A（拳撃）	B（蹴）	C（威力大）
站立（近距離）	印掌打 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	脚打 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	陽滅殺棍 攻撃値 15 最大HIT数 2 キャンセル ○
站立（遠距離）	地靈掌打 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	暗陽殺脚 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	絕命打 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ×
蹲下	裏地靈殺 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	魔失脚 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	冥界道脚 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直跳躍	空印掌打 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	空靈殺脚 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	無道絕命棍 攻撃値 15 最大HIT数 2 キャンセル ×
斜跳躍	鬼器掌打 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	祈禱殺脚 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	無道絕命棍 攻撃値 15 最大HIT数 1 キャンセル ×
垂直小跳躍	空印掌打 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	空靈殺脚 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	無道滅殺棍 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜小跳躍	鬼器掌打 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	祈禱殺脚 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	無道滅殺棍 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ×

※キャンセル（取消）

SOKAKU MOCHIZUKI

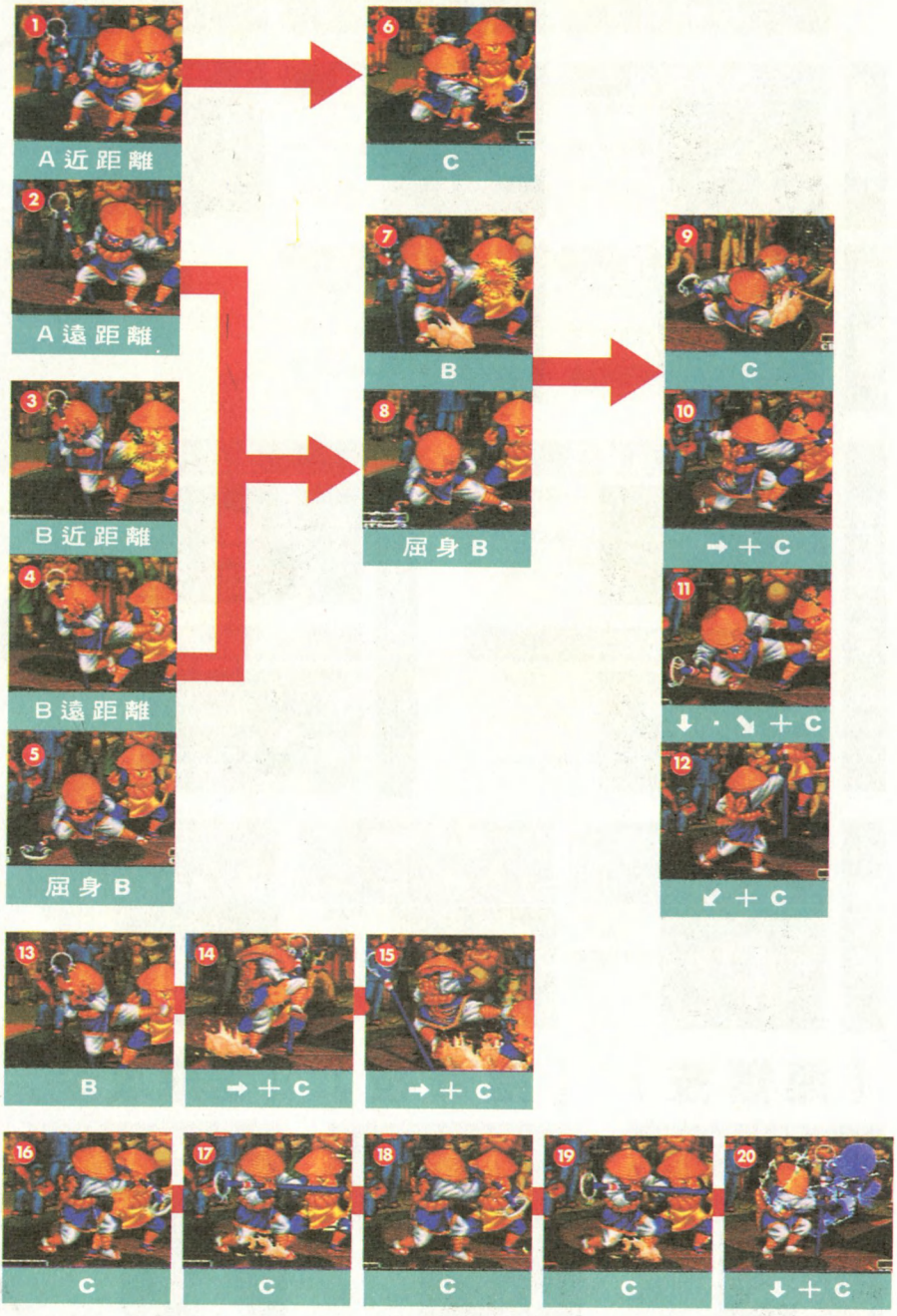
	A or B	C（威力大）	閃避攻撃
越線（前）	失脚羅殺 攻撃値 11 最大HIT数 1 キャンセル ○	靈力雷神棍 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○	無道影當身 攻撃値 19 最大HIT数 1 キャンセル ○
越線（裏面）	失脚羅殺 攻撃値 11 最大HIT数 1 キャンセル ○	靈力雷神棍 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○	

對付越線（站立・D）	手前 怨魔滅殺棍 攻撃値 19 最大HIT数 1 キャンセル ○	裏面 明降臨掌 攻撃値 19 最大HIT数 1 キャンセル ○	
對付越線（蹲下・D）	手前 怨魔失滅焜 攻撃値 19 最大HIT数 1 キャンセル ○	裏面 裏無道魔滅棍 攻撃値 19 最大HIT数 1 キャンセル ○	

抛投技	無間地獄投 ➡＋C 攻撃値 28 最大HIT数 - キャンセル × 【連攜技】	無道縛投 ⬅＋C 攻撃値 26 最大HIT数 - キャンセル × 【指令技】	昇天殺 空中↙or⬇or↘＋C 攻撃値 28 最大HIT数 - キャンセル × 【追擊攻擊】

【連攜技】	【指令技】	【追擊攻擊】
地獄門 無道縛投～➡＋C 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	錫杖上段打 ↙＋A 攻撃値 19 最大HIT数 1 キャンセル ○	雷擊棍 跌倒時⬇＋C 攻撃値 22 最大HIT数 1 キャンセル ×

【組合攻擊技】


1
A 近距離
2
A 遠距離
3
B 近距離
4
B 遠距離
5
屈身 B
6
C
7
B
8
屈身 B
9
C
10
➡ + C
11
⬇ ・ ↘ + C
12
↙ + C
13
B
14
➡ + C
15
➡ + C
16
C
17
C
18
C
19
C
20
⬇ + C

C攻擊 實踐應用講座

在望月雙角的C攻擊當中最值得推薦的還是從16到20的C連打。在最後的20中，只要好好地按下⬇的話，就可以很輕而一舉的給予對方痛擊。甚至，從18或是19切換A連打的話，請記住也可以很簡單地接連邪棍舞。不過，機械式重覆的輸入指令時，會被防禦。因爲邪棍舞舞過頭的時候，會變成無防備的狀態，這一點請注意。

接著，能使用的是，最後12的C攻擊。這樣一來，讓對方飄浮之後輸入憑衣彈的指令的話，就可以簡單地奪取追加傷害。但是，因爲下指令的時機很緊湊，如果以12在對方上昇中時不能完成憑衣彈的指令時，就會變成空動作而提前結束。憑衣彈因爲是從C攻擊是很好連接的必殺技，這個指令請牢記。

【必殺技】

襲捲拳　↓↘→+A

攻擊值　2+14
最大 HIT 數　2

在近身時拋投之手有判定，可命中 2 次之技。滾倒襲捲拳因爲距消失的時間慢，可趁對方跌倒時再次攻擊，或者是趁對手跳躍著地時使用也是有效果的。

野猿狩獵　↓↙←+A

攻擊值　35
最大 HIT 數　1

望月雙角的分身纏住對方給予痛擊。和前作一樣，只有第一個分身擊中時才有判定存在。而且，分身還沒變成實體時會判定沒有攻擊力，如不事先出擊，可能會遭到反擊。

憑衣彈　→←→+C

攻擊值　37　最大 HIT 數　8

在短時間內就能出招，破綻非常少之技。攻擊有效範圍長，踢開對方後可充分取得距離。甚至以 C 攻擊的 12 使對手上浮，取消以憑衣彈也可命中。技法輸入時間很快，有必要多練習。

秘技落雷降臨　→↓↘＋B

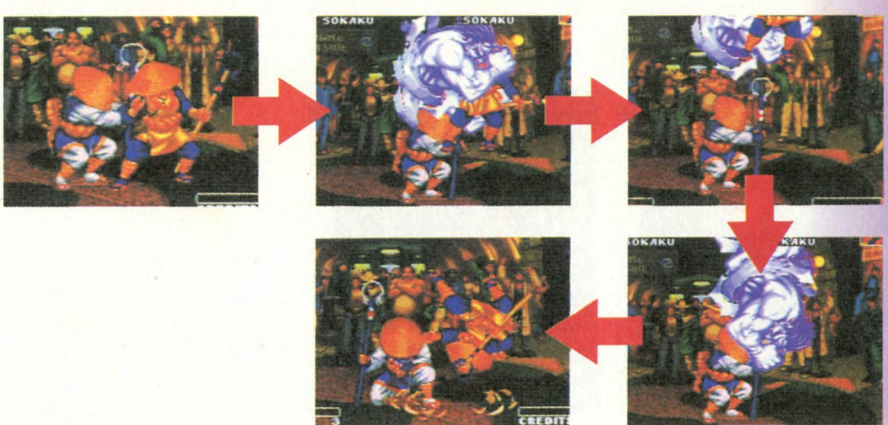
攻擊值　22　最大 HIT 數　1

從望月雙角的前面向對方雷擊的一種痛擊方式。雷擊的間隔因爲短，雖然不會漏打但如果指令下的不好會變成邪神棍要注意。這個技法因爲是發射形技，山崎龍二會加倍奉還而反擊請記住。

鬼門陣　在對手旁邊回轉＋C

攻擊值　45
最大 HIT 數　1

在對方突進時，先轉動方向鍵，攻擊快結束時按 C 即可。跳躍時按方向鍵一圈，也可以在著地的同時按 C 。即使失敗，因爲會出憑衣彈或是按 C 而攻擊，被反擊的比率多少也變得低。



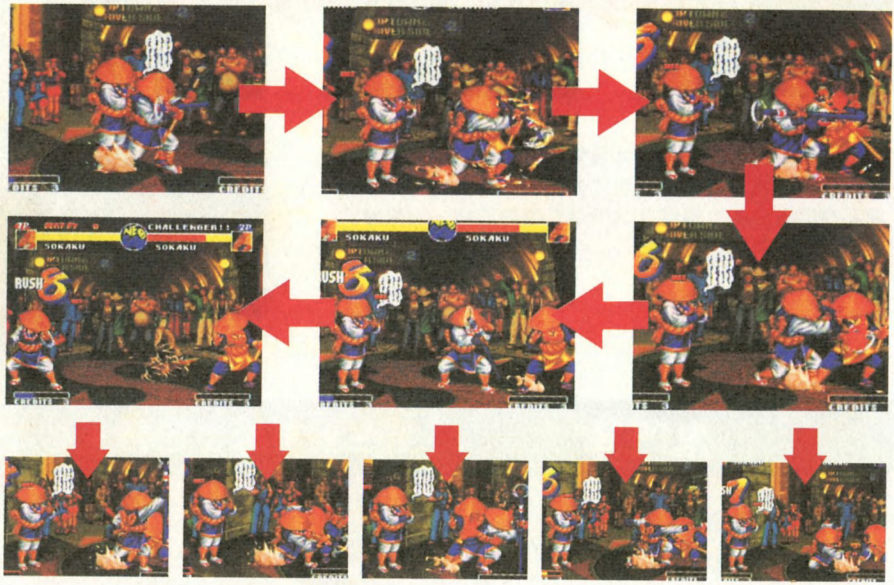
邪棍舞

攻擊值 5+5+5+5+5+5+5+5+(+6)

最大 HIT 數 8(+1)

A連打

能命中一次攻擊的話，連續打擊是可能的，命中 10 次左右時輸入以下的指令的話，就完成邪棍舞的全部過程。能從 C 連打的 C 攻擊連接的話，甚至還可再度給予傷害。此外，此技被當作是發射形技，會被山崎龍二的加倍奉還技反擊。



【牽制技】

龍捲拳

↓+AB

雷神之息吹

↓+BC

邪神棍

← ↙ ↓ ↘ → + B

攻擊值　對手的攻擊值
最大 HIT 數　對手的 HIT 數

回轉錫杖，彈回對方的發射形技之技。發射形技系列的必殺技，除了憑衣彈等一部分例外之外，其它可彈回或消掉。不過，沒有攻擊判定，不能直接攻擊對方。

破滅火炎

↓ ← ↙ + B

攻擊值　35
最大 HIT 數　1

下半身無敵技。也就是說，除了泰瑞的擊地波等，有效判定在下段之技以外都可以飛越攻擊的。相反的或是龍捲上襲等，上段技時會被擊墜請注意。

幻夢陣

→ ↓ ↘ + A

攻擊值　32　最大 HIT 數　1

當場消失後，在對方的頭上出現，原封不動的落下攻擊對方。此技一被防禦，就會很費時間著地，反而會百分之百地被對方反擊，不要常用。

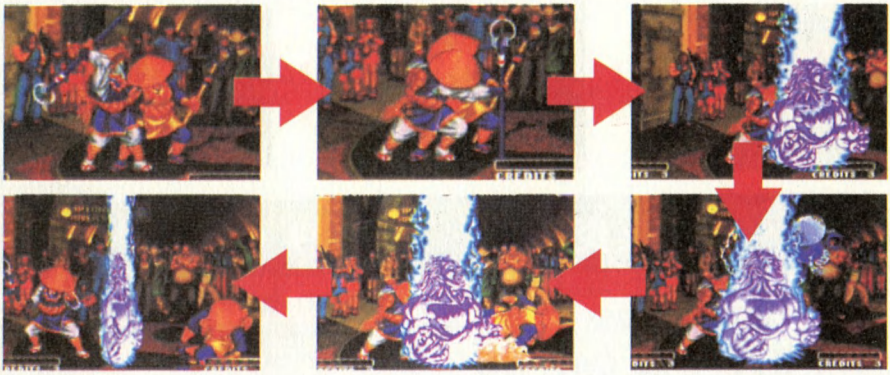
【超必殺技】

閃電雷鬼擊

→↘↓↘→+BC

攻擊值　96
最大 HIT 數　1

出招的速度還算快速，但是因爲會高高地揮動雙手過頂，所以不能連接從 C 攻擊的取消。技法本身的有效攻擊範圍雖短，但，停留的時間很長，對跳躍而來的對手，以對空技來使用最好。在斜線上才有判定要注意。



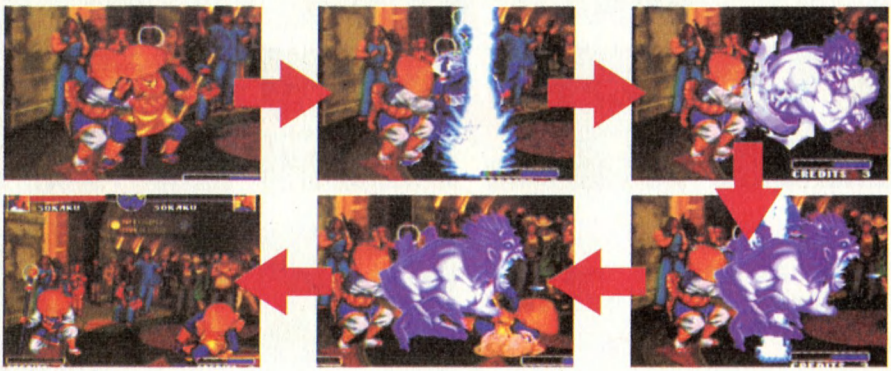
【潛在能力】

雷神之息吹

→↘↓↘→+C

攻擊值　112
最大 HIT 數　1

和閃電雷鬼擊是一樣的動作。但，鬼面會出現在正面所以有若干的有效攻擊範圍。雖說如此，技法的性質和閃電雷鬼擊大約相同。突進系的必殺技或對從空中跳過來攻擊的對手，皆可出此技。記住指令和閃電雷鬼擊，是配合使用的。



SOKAKU MOCHIZUKI
【電腦對戰法】

擅長趁對方不注意而戰的望月雙角。用此人物和電腦對戰時，以破滅火炎和憑衣彈爲主軸使用。特別是憑衣彈，即使只是在電腦戰的序盤，光靠它也會有相當高的勝率。但是出招後，會有些許的硬直時間，最好避免在近距離常常使用。

近距離戰，或是對方快衝向前來的時候，以剛剛提到過的破滅火炎反擊。對方連發發射形技可以用邪神棍反擊，或跳過去著地的同時發射憑衣彈。著地的同時使出破滅火炎，也可以躲開掃腿。

⬆遠距離範圍時以站立 C 有作爲牽制。是最有效攻擊範圍的通常技。

⬆畫面上出現一大片憑衣彈是很方便的，但是避免近距離的時候使用。

⬆破滅火炎可跳開下段攻擊。但是會跳不開雙重烈風拳。

【對戰戰法】

在對戰時使用雙角的場合，首先是從 C 連打開始 C 攻擊 | 邪棍舞的連續技。最後用掃破或倒破也可以，或是邪棍舞取消憑衣彈也是有效果的。最初先以 C 連打看看情況後，好像有把握會打中的時候再換邪棍。被對方牽制的情況下使出邪棍舞的話，會只剩下雙角的殘留影像在動，因爲有時候對方會停留在眼前。另外，和對方相隔很遠的時候使出襲捲拳，對手想要跳躍而來或跳躍時用幻夢陣技將他打落。這也是一種方法。對於通常技有效攻擊範圍很短的雙角來說，採取不即不離的攻防再使出意外技也是一種樂趣。

←憑衣彈容易和取消連接，所以一定要積極的出擊。

⬆跳躍攻擊用 C 攻擊，有效攻擊範圍長也容易命中持久。在上昇中時下指令最好。

⬇破滅火炎使用錯誤的話，會導致發射形技最佳的目標。

推薦連續技

■跳躍➡＋C→16～19→邪棍舞
■3→8→13→憑衣彈

額外專欄

氣絕的原理

讓對手無力化

想戰勝對戰的對手，就必須讓對手受到更大的傷害才行。雖然如此。但是，戰鬥並不是那麼簡單的事情。如果把對方的攻擊力，防禦力消除，也就是能讓他處於無防備的狀態的話，自己得勝是毫無疑問的。因此，想利用的是氣絕的方法。

在通常技和基本技上，各自被設定成「晃晃忽忽值」和「晃晃忽忽時間」。中招時晃晃忽忽時間消失前，如果和晃晃忽忽值的總計超過個自所有的耐久值的話，對手就會氣絕。已氣絕的對手變成一定時間無防備，直到被攻擊或時間到之前是不會恢復的。（可以用方向鍵和按鈕連打的方式把時間短縮）也就是說以短時間給予大傷害，但是，組合攻擊技和超必殺技潛在能力是沒有設定晃晃忽忽值的。想讓對手氣絕的話，盡可能不要用這些連續技。

CASE 1

通常技&必殺技

晃晃忽忽值，不管是通常技，或是必殺技，用A或B攻擊相比較之下不如用C攻擊來得威力較強，而且有效時間也長。從跳進爲起點的連續技來思考看看吧！泰瑞的跳躍C→近距離站立C→弱燃燒拳等。時間夠的話，2次大概就會讓他氣絕。

CASE 2

組合攻擊技&超必殺技・潛在能力

即使對方受傷再大，組合攻擊技和超必殺技連用的話，也很難讓人氣絕。舉例來說用潛在能力漂亮出擊後，即使對方體力表減少將近1條半也不會氣絕。用在最後一擊不也是個明智之舉嗎？

SOKAKU MOCHIZUKI

姓名●包伯・威爾森
（野獸拳）
出生日●5月15日
國籍●巴西
身高●184cm
體重●75kg

包伯・威爾森
BOB WILSON

「歡迎光臨……，啊！理查先生，有何貴事，來的這麼早？」「這次，有個格鬥天王鬥技大賽，你要不要參加啊！」「不了！筋骨已經變遲鈍了，沒辦法了。謝謝你告訴我這個消息。等下次就能夠讓大家見識到我的利害。」包伯高興的微笑著。但理查的臉色並不好看。「包伯，如果你優勝的話，就能和基特，哈瓦特決鬥，你有自信會贏他嗎？」「沒問題。我一定贏給你看看。包在我身上。」「上次的決鬥中，拿到秘傳書也見識到他利害的地方。」感到不安……。把自己親手培植的新隊員，跟非常兇惡的基斯決鬥。「包伯，拜託你了，在這南鎮裡以大家的力量合力再一次把和平找回來。」「對理查很過意不去。我會以輕鬆的方式來完成它。當成一生中美好的回憶。」「眞羨慕你。如果我再年輕10歲的話，也會跟你的心情一樣……。一切就拜你了，巴伯。」「一切包在我身上。」

【通常技】

BOB WILSON

	A（拳撃）	B（踢）	C（威力大）
站立（近距離）	野牛撃 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	滑水技 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	野蛇技 攻撃値 15 最大HIT数 2 キャンセル ○
站立（遠距離）	強野牛撃 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	大熊踢 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	虎撃 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル × ※
蹲下	犬踢 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル × ※	小野牛踢 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	鯉魚踢 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直跳躍	啄木鳥 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	兀鷹踢 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	隼鷹勾 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○
斜跳躍	啄木鳥 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	野鵝踢 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	獵鷹 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直小跳躍	啄木鳥 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	兀鷹踢 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	隼鷹勾 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○
斜小跳躍	啄木鳥 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	兀鷹踢 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	隼鷹勾 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○

※キャンセル（取消）

BOB WILSON

	A or B	B	閃避攻擊
越線（前）	駱駝擊 攻擊值 10／26 最大HIT數 1 キャンセル ○	虎勾 攻擊值 26 最大HIT數 1 キャンセル ○	劍脚 攻擊值 19 最大HIT數 1 キャンセル ○
越線（裏面）	象擊 攻擊值 ? 最大HIT數 1 キャンセル ○	羚羊踢 攻擊值 26 最大HIT數 1 キャンセル ○	

對付越線（站立・D）	手前 蠻牛 攻擊值 17 最大HIT數 1 キャンセル ○	裏面 豹勾 攻擊值 19 最大HIT數 1 キャンセル ○	
對付越線（蹲下・D）	手前 蜥蜴擊 攻擊值 19 最大HIT數 1 キャンセル ○	裏面 牛蛙踢 攻擊值 19 最大HIT數 1 キャンセル ○	

【抛投技】

隼鷹 →+C

攻擊值 26
最大HIT數 -
キャンセル ×

【起身攻擊】

起身時C

攻擊值 24
最大HIT數 -
キャンセル ×

【追擊攻擊】

山貓之舞 跌倒時↑+C

攻擊值 28
最大HIT數 1
キャンセル ×

【指令技】

直擊頭部 →+A

攻擊值 17
最大HIT數 1
キャンセル ×

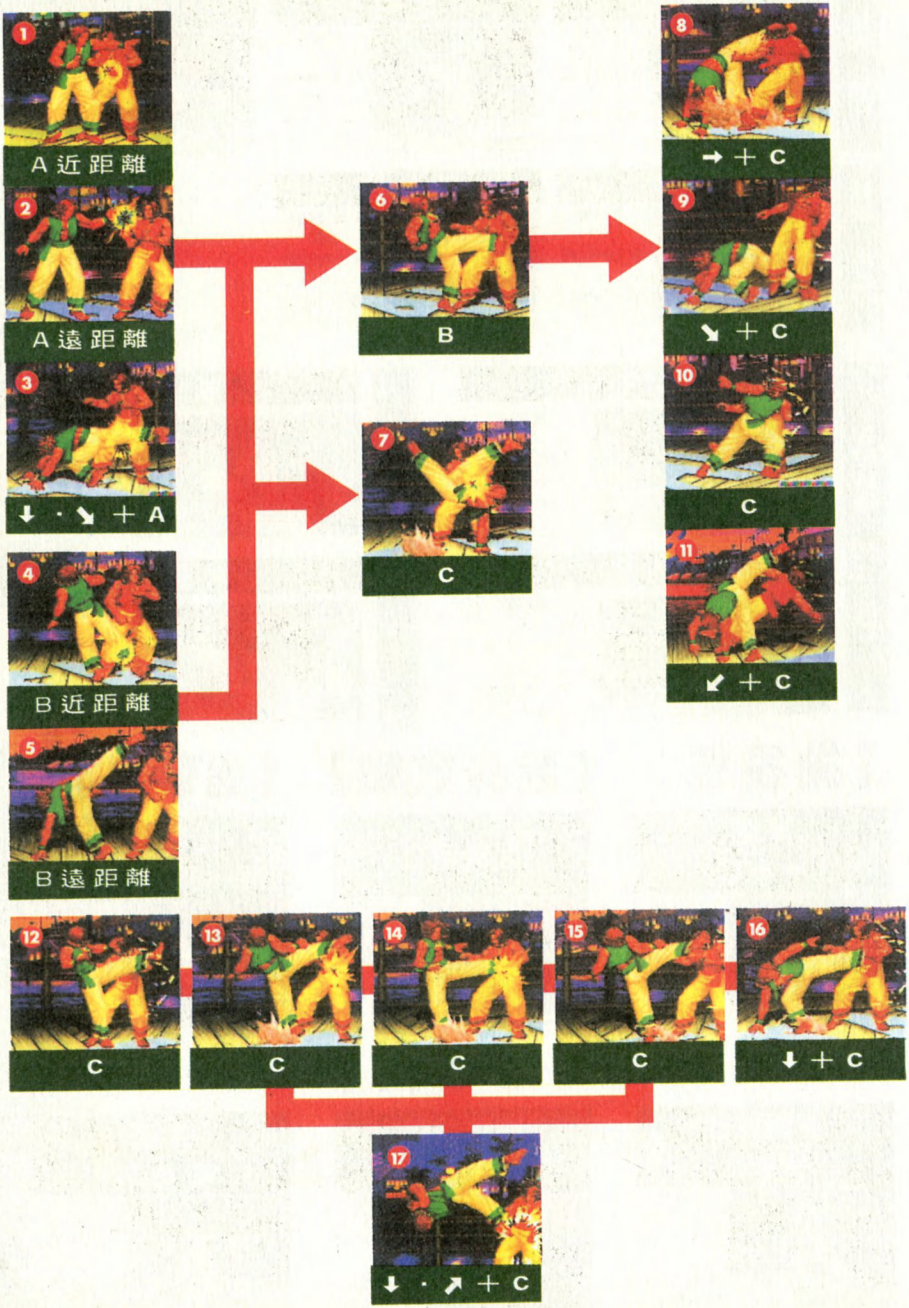
跳躍俯踢 ↓+B

攻擊值 28
最大HIT數 1
キャンセル ×

象踢 ↙+A

攻擊值 28
最大HIT數 1
キャンセル ○

【組合攻撃技】


1
A近距離
2
A遠距離
3
↓・↘＋A
4
B近距離
5
B遠距離
6
B
7
C
8
→＋C
9
↘＋C
10
C
11
↙＋C
12
C
13
C
14
C
15
C
16
↓＋C
17
↓・↗＋C

C攻擊 實踐應用講座

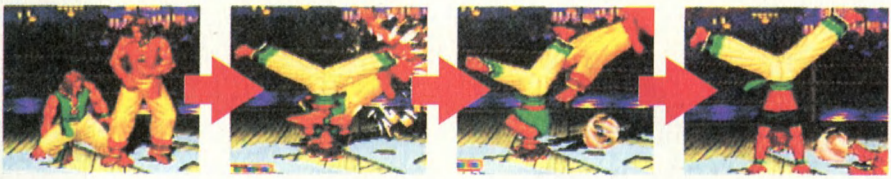
使用野獸拳的包伯，與其使用像 1 或 2 那樣技法，不如從足技開始用組合攻擊技較易決定。特別是像從 3 或 4 那樣下段技開始在實戰上應該能使用。第 2 拳因爲和第 3 拳相連接，決定用 6 或是取消因爲想用必殺技而出 7，依情況而定。第 3 拳的技法是，先想成第 2 拳一定是上段攻擊，一旦被防禦的話，就以 9 使它倒下。對方一進來以 8 跳過斜線或是以 11 浮在空中連接必殺技也行。只有以 12 開始 C 按鈕的 5 連續組合技全部是上段攻擊。因此，一旦被對方防禦最後有可能被反擊。那時候，就切換成 17 。能破壞蹲下防禦，即使不行也能拉開距離。

【必殺技】

滾龜踢　↓↙←＋B or C

攻擊值 9+9+9+9+9/38
最大 HIT 數　5/1

用 B 的話能往前高速移動連續回轉攻擊。出 C 的時候，雖然會減弱移動速度，但是，方向鍵程度的操作是沒問題的。又，遭到攻擊的對方，因爲一定倒下，以「打到就逃」的方法重擺架勢是很便利的。



野牛角　↓集氣↑＋B or C

攻擊值 10+26/9+30
最大 HIT 數　2/2

乍看好像是對空技，沒有無敵時間不是對付跳進前來的好對策。不過，技法開始時，有效攻擊範圍相當長，很容易的瞄準上對手。技法結束後因爲往後著地，很難反擊。在接近戰時可一下子出此技試看看。

原野之狼

←集氣→＋B

攻擊值 20+16+16
最大 HIT 數 3

最大可連續擊 3 次的技法，其中第 2 擊之後變成不可蹲下防禦的中段攻擊。在下段攻擊當中，牽制對方先製造有利於自己情勢，再以此技破蹲下的體勢。即使被防禦破綻也會很少的。

黃蜂擊

拋投瞬間↗↗＋C

攻擊值 18
最大 HIT 數 1

面對被拋上空中的對手，連踢 2 次。要很快地下指令是很困難，但是辛苦得到的收獲其威力是可保證的。對倒下的對手重重的下追擊攻擊。

山猿亂舞

→↓↘＋B

攻擊值 13+13+13
最大 HIT 數 3

往斜上踢最大可命中 3 次並可舉起對手。到達頂點後，因變爲無防備，一旦被對方躲開攻擊，就等著對方重重地反擊。因爲並不是無敵技，所以在連續技的最後，使用防禦取消技，極力控制亂發。

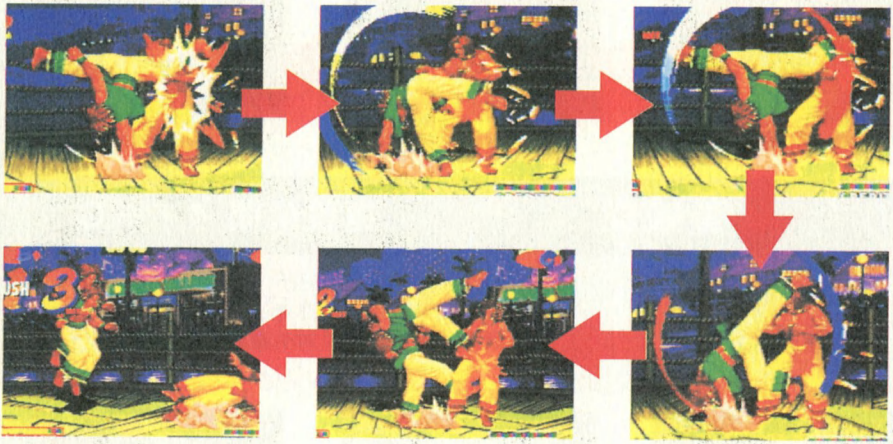
【超必殺技】

危險狼

→←↙↓↘→+BC

攻擊值 10+10+10+10+10+10
+10+10+10+10+10+10+10+10
最大 HIT 數　13

是從危險狼的連發到用野牛角來做最後狙擊的技法。第 2 拳會變成蹲下防禦不可。相反來說用站立即可全部擋掉。那就是煩惱的地方。只是避免從很遠的位置出手即可。



【牽制技】

怒狼天放轉腳

↓+BC

【潛在能力】

怒狼天放轉脚　↓↙←↓↙←＋C

攻擊值　10+10+10+10+10+10+10

最大 HIT 數　7

當場高速回轉，把碰到腳的對手團團轉給予大打擊。出此技之前有破綻，對於習慣於戰鬥的對戰者很難下手。雖然如此，但事實上在亂戰時，能突然出手是很容易進入的。想更確實的使用時，當對手空中飄浮時伺機使出組合攻擊技即可。

野狼舞　怒狼天放轉脚中C連打

攻擊值　43

最大 HIT 數　1

怒狼天放轉腳中連打 C，在技法的最後空中踢腿。追加損傷因爲相當大，不要忘了事先連打。不過，從連續技連接怒狼天放轉腳時，常常有時會發生打不中的情形。

【電腦對戰法】

包伯的通常技很厲害，即使沒出必殺技也能完全順利進行。重要之技是小步跳躍Ｃ。橫出長踢，能高機率的擊潰電腦對手的必殺技。之後再以蹲下Ｃ輕鬆攻擊完成２打擊。這樣一來，就能應付的得心應手。大步跳躍Ｃ相反地會在下方出現強踢，視對方情況分開使用。不要太依賴必殺技，但是野牛角不是對空技，從打擊的連續技來使用的話是更有威力。對空時還不如用指令技中的象踢吧！想要安全的戰的話超必殺技要控制使用。

⬆這種踢法相當強，算好距離攻向顏面吧！

⬆橫方向的判定非常廣，雖然沒有無敵技，但是地上戰的話，就相當的可靠。

⬆乖乖的防禦的話那也就算了，但是若被閃躲開了，就會變成無法控制住。

【對戰戰法】

和電腦戰同樣，即使是對戰，還是跳躍Ｃ較強。因此，對方接近的話，用蹲Ｃ下使之跌倒，而帶入接近戰。讓他集中做腳步攻擊，以原野之狼使防禦崩潰，或是以野牛角把他舉起來！對付高個兒的對手，前方衝刺不斷變換上段攻擊，決定拋投也可以。這時，一定要用黃蜂擊山貓之舞，養成以這種方式的追擊習慣。要破除蹲下防禦，可用危險狼的方法。考慮到被對方逃掉的風險性，亂用是很危險的。當作連續技使用是最安全的作法。

⬅和小跳躍Ｃ一樣很常使用的蹲下Ｃ，是包伯力量的泉源。

⬆第２拳之後是中段判定，在衝刺時也不要忘了集氣，做出隨時都可以擊出的準備。

⬇拋投之後一定要追加攻擊，記住了使用時機的話，就成爲損傷對手的重要技。

推薦連續技

- Ｂ→Ｂ→野牛角
- ３→７→危險狼
- １→➡６→11→怒狼天放轉脚→野狼舞

姓名●洪福
（功夫）
出生日●8月21日
國籍●香港
身高●175cm
體重●78kg

洪 福
HON FU

「是！是！眞是對不起！有沒有什麼辦法呢？啊！還有二個星期！是！眞是感謝！哇！帥呆了！。」洪福掛上了電話馬上就前往大家所在的地方。

「能參加比賽了」

「不是只是休假嗎！」

「眞嚕嗦！布蓮達出戰了！快去準備我要做比賽前的熱身運動。」

「是、是、那麼，各位先走了！」

「……」

「那傢伙！眞的是警察嗎？……」

洪福來到了設在巴歐咖啡廳裏的“格鬥天王”賽前準備場。上回想抓山崎卻被逃走了，因而，受到香港警察的責備，但是完全沒有接受懲罰。

HON FU

【通常技】

	A（拳擊）	B（踢）	C(威力大)
站立（近距離）	裏拳 攻擊值 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	側踢 攻擊值 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	高側踢 攻擊值 14 最大HIT数 2 キャンセル ○
站立（遠距離）	雙節棍（臉） 攻擊值 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	踩踏踢 攻擊值 7 最大HIT数 1 キャンセル ×	雙節棍（身體） 攻擊值 26 最大HIT数 1 キャンセル ×
蹲下	打擊 攻擊值 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	彈跳踢 攻擊值 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	掃腿 攻擊值 26 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直跳躍	空中裏拳 攻擊值 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	空中側踢 攻擊值 7 最大HIT数 1 キャンセル ×	空中前轉 攻擊值 26 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜跳躍	空中肘打 攻擊值 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	空中下方側踢 攻擊值 7 最大HIT数 1 キャンセル ×	延髓踢 攻擊值 26 最大HIT数 1 キャンセル ×
垂直小跳躍	空中裏拳 攻擊值 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	空中側踢 攻擊值 7 最大HIT数 1 キャンセル ×	蟑螂擊 攻擊值 26 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜小跳躍	空中肘打 攻擊值 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	空中下方側踢 攻擊值 7 最大HIT数 1 キャンセル ×	蟑螂擊 攻擊值 26 最大HIT数 1 キャンセル ×

※キャンセル（取消）

	A or B	C（威力大）	閃避攻擊
越線（前）	螺旋踢 攻擊值 11 最大HIT數 1 キャンセル ○	向後迴旋掃腿 攻擊值 26 最大HIT數 1 キャンセル ○	雙節棍（身體） 攻擊值 18 最大HIT數 1 キャンセル ○
越線（裏面）	踩踏側踢 攻擊值 11 最大HIT數 1 キャンセル ○	滑腿 攻擊值 26 最大HIT數 1 キャンセル ○	
對付越線（站立・D）	雙節棍（臉） 手前 攻擊值 18 最大HIT數 1 キャンセル ○		
	後躍踢 裏面 攻擊值 18 最大HIT數 1 キャンセル ○		
對付越線（蹲下・D）		雙節棍（掃腿） 手前 攻擊值 18 最大HIT數 1 キャンセル ○	
		向後迴旋掃腿 裏面 攻擊值 18 最大HIT數 1 キャンセル ○	
抛投技	後脚尖踢 →＋C 攻擊值 24 最大HIT數 - キャンセル ×		
接觸技		經絡亂打 ↘＋C 攻擊值 30 最大HIT數 6 キャンセル ×	

【指令技】

踩踏側踢
→＋B

攻擊值 18
最大HIT數 1
キャンセル ×

蒼蠅打
↙＋A

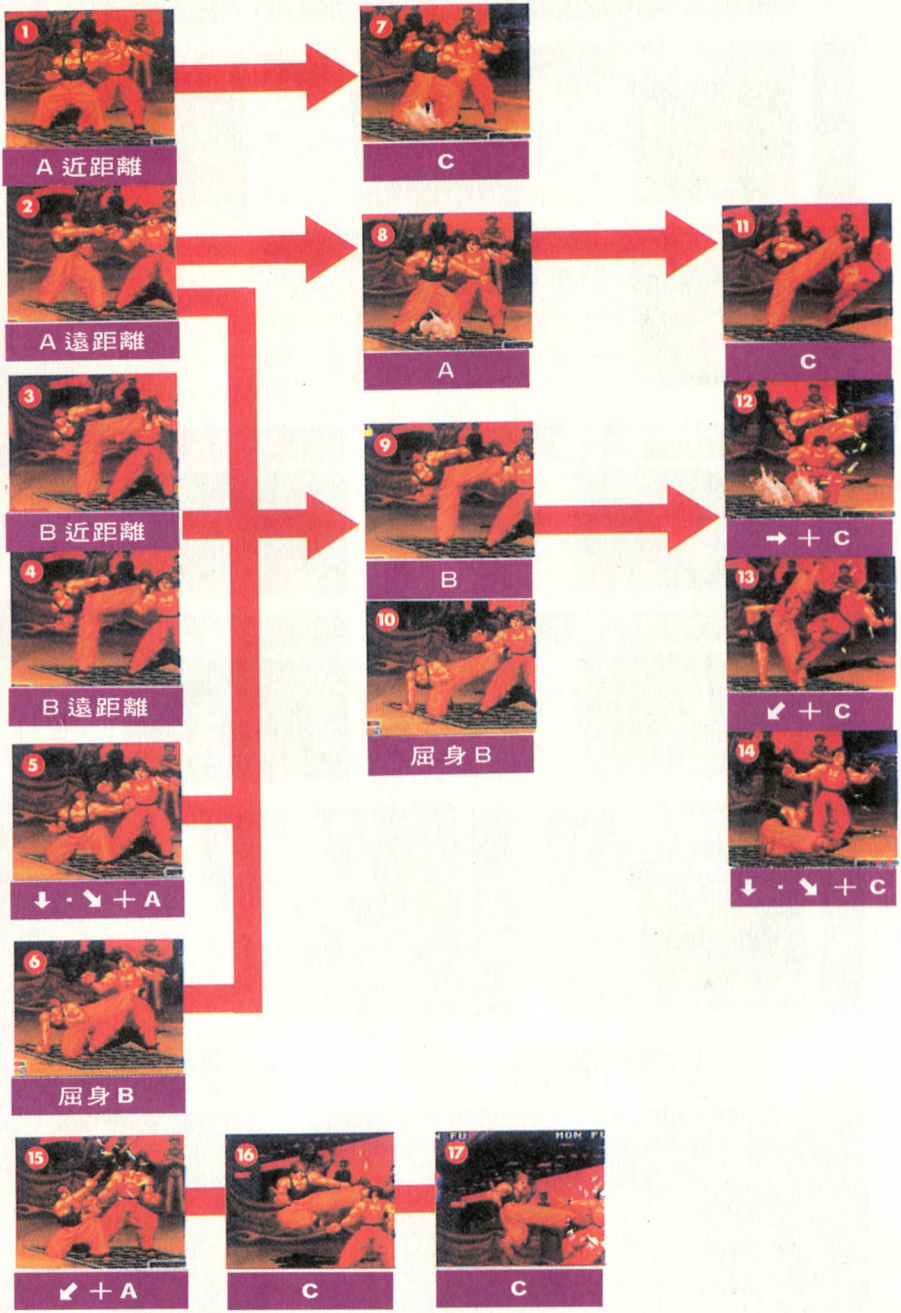
攻擊值 18
最大HIT數 1
キャンセル ○

【追擊攻擊】

跌倒時
↓＋C

攻擊值 18
最大HIT數 1
キャンセル ×

【組合攻擊技】


1
A 近距離
2
A 遠距離
3
B 近距離
4
B 遠距離
5
↓・↘＋A
6
屈身B
7
C
8
A
9
B
10
屈身B
11
C
12
→＋C
13
↙＋C
14
↓・↘＋C
15
↙＋A
16
C
17
C

HON FU

C攻擊 實踐應用講座

洪福的 C 攻擊法有 2 種可以做爲制空烈火棍的起招式。1 個是 1～7 的 2 段攻擊。這種 C 攻擊法除了制空烈火棍外電光石火之地或九龍之反擊等等，幾乎和必殺技都有關連。相反的不能和必殺技相連接的，只有電光石火之天和必勝逆襲腳。

另一個是，在最後出現的 13C 攻擊法。這個雖然只和制空烈火棍無法連接，但倘若從下段攻擊（5 OR 6）一開始的話就會變得很好用。這些 C 攻擊法不僅只有洪福能使用，還是最基本的技法。除此之外，在 12 可以拉回在斜線上的對手，也有可能可以用電光石火之天去狙擊。

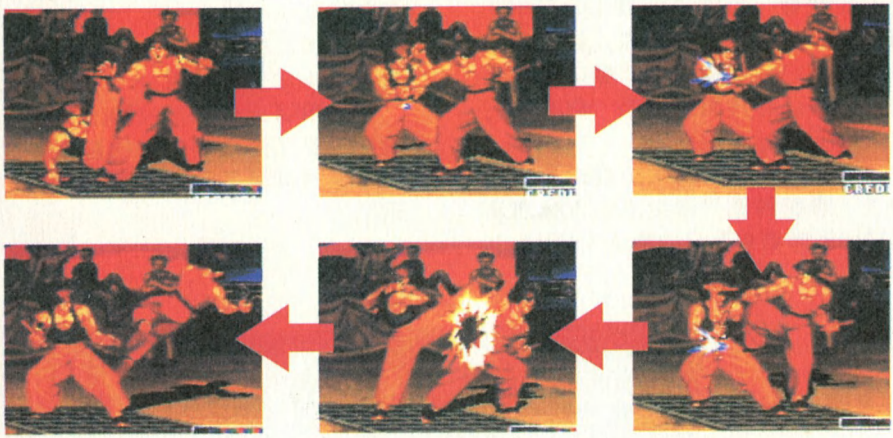
使用以上少數的攻擊法，以快速靈活的動作進攻是洪福的基本戰法。雖然是相當嚴厲的，但有的是旺盛的戰鬥力。

【必殺技】

九龍之反擊 ←↙↓↘→+C

攻擊值 35
最大 HIT 數 1

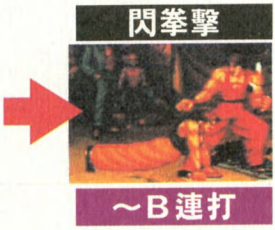
在「餓狼傳說 3」中，若不是在防禦中就無法使出九龍之反擊。這次就成爲了指令技，可以和攻擊動作相組合。而且因爲出招時姿勢很低，所以可以邊閃躲上段攻擊邊反擊，對手所受到的傷害雖然很少，但是還是很有效的攻擊法。



電光石火之地 ↙集氣→+B

攻擊值 8+8+8+24 最大 HIT 數 4

集氣時間很短，技法的動作也很快。而且，能邊爬行穿越過安迪的飛翔彈或山崎的毒蛇擊邊攻擊，是個很好用的技法。使用蹲下 A 擊中 2 次後，隨即可以接連取消。而且技法動作中連按 B 鍵的話，可變化成爲電光閃拳擊，有效的使用電光石火之地→電光閃拳擊。



制空烈火棍

→↓↘→+A

攻擊值　8+8+28
最大 HIT 數　3

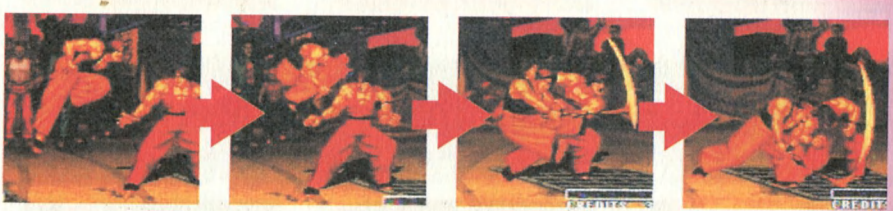
是洪福所持有的必殺技中，堪稱最易使用的一種。上昇中因爲是無敵，所以對空技而言是最值得信賴。而且從防禦取消後使出的話，確確實實可以讓對方燃燒起來。應常用。

電光石火之天

↓↙←+B

攻擊值　15+16+16
最大 HIT 數　3

可以邊躲避沿地而來的發射形技或下段攻擊還邊打擊的技法，因爲是簡單的指令技，所以可以在接近戰時連接取消。因爲就算擊中對手也不會使他出局，所以可以和制空烈火棍混合一起用。

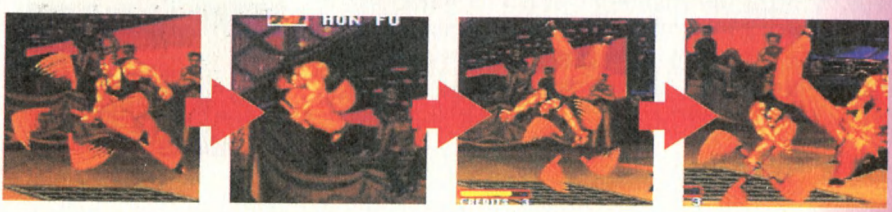


必勝逆襲脚

↓↙←+C

攻擊值　38
最大 HIT 數　1

一旦先跳退到後面，然後踢著畫面的邊緣，然後再反彈出去踢對方。雖然有能力邊躲發射形技邊攻擊的魅力，但也因爲動作大所以很容易被防禦掉。硬直時間也長，很容易遭到反擊，所以並沒有 使用的必要吧！

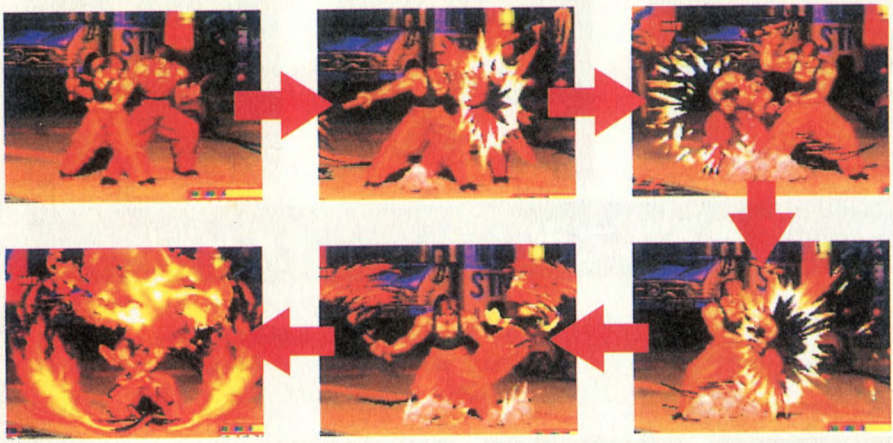


灼炎奔馬殺

攻擊值
4+4+4+4+4+4+4+4+16
最大 HIT 數　9

A連打

揮舞著兩手所握的雙節棍，連續攻擊對手。在技法的動作中停止 A 鍵的連打時，最後一擊就會擊中要害，導致對手短時間不能行動。使用 1 到 7 之後的取消比較妥當。習慣按連打鍵的人這時需多注意可能會走火入魔，而變成亂打。



黑龍（在空中將對手絕技擊回）　←↙↓↘→+C

攻擊值　6+7+7+7+7+7　最大 HIT 數　6

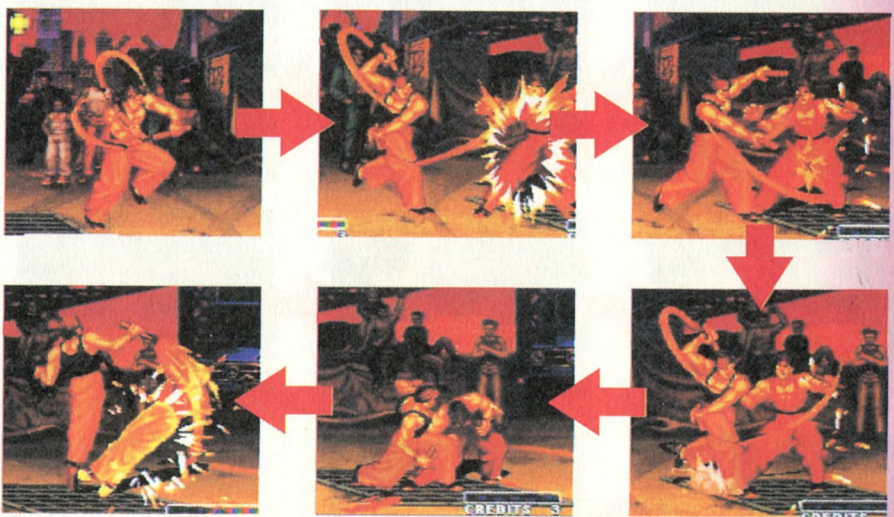
若使用九龍之反擊打中空中的對手時就會變更爲這種技法，若可以把對手拉進的話，最多可以連續擊中六次，是非常強的技法。目標是東丈的銳踢或泰瑞的迴旋反擊等等代表性的突進技。若重覆配合的使用這些技法的話，可以確實反擊。反擊的起點就從這個技法開始做吧！

【超必殺技】

爆發一氣殺　↓↙←↙→+BC

攻擊值
11+11+11+11+11+11+11+15+36
最大 HIT 數　9

邊揮舞兩手的雙節棍，邊進擊。最後和制空烈火棍相連接。攻擊判定也會在前面廣泛的發生，也可以停止對手的突擊攻擊技法。但是這種情形因爲無法連續擊中，因而很容易被防禦擋掉所以要注意。



【牽制技】

制空烈火棍

←+AB

電光石火之地

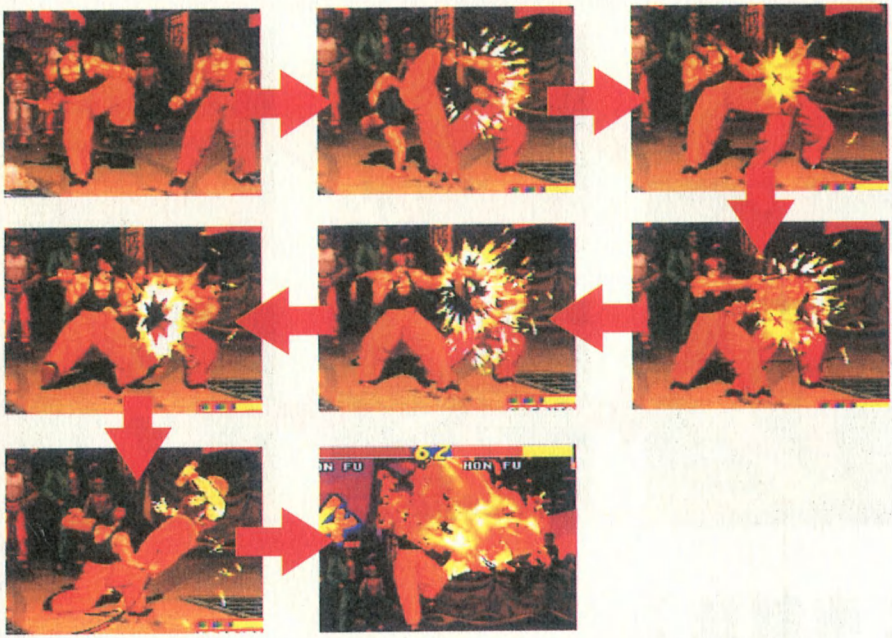
→+AB

【潛在能力】

香港風暴　↓↙←↙→+C

攻擊值　112
最大 HIT 數　14

這和前作洪福的潛在能力是同樣的。和金卡法的鳳凰腳一樣，最初的動作若沒擊中對手就無法施出亂舞。想要確實擊中的話，從基本技來的取消是最好的。避免單獨亂用此技。



額外專欄

障害物的耐久度是一樣的

在 4 個格鬥舞台兩端的障害物均設有 11 個耐久度。在障害物前擋過一次必殺技時就會減少一個耐久度，超必殺技或潛在能力則會減少 2 個。而且再受到攻擊時，如果是必殺技便會減少 2 個，超必殺技和潛在能力也會被減 5 個。這個障害物受損值，超過 10 時，畫面便會改變，在受到下次的攻擊時就會大破。

←這是大破前的障害物畫面。當變成此狀態時，盡量不要靠近障害物。

【電腦對戰法】

電光石火之天和制空烈火棍，將這二種技法作爲基本的洪福。對電腦戰的序盤是在這 2 種技法中再加上電光石火之地便會勝利。不愧是電腦從第四第五人開始防禦就會變的更堅固，但基本上用電光石火之天和地接近，以制空烈火棍給予重重的打擊的方式。但必須和 C 攻擊取消使出九龍之反擊法分清楚。但是就算使用錯誤也不可以使出灼炎奔馬殺和必勝逆襲腳。因爲不管是那一個皆是硬直時間長且不容易命中。所以是具有拋投技對手的最好標靶。特別是因爲灼炎奔馬殺容易使出連打，要注意不要亂用。

⬆具有安定且強悍的制空烈火棍，在洪福的格鬥中占有相當重要的地位。

⬆通常技中最可靠的蹲下⬇＋C。攻擊有效範圍長的掃腿。

⬆必勝逆襲腳、使出時的缺點太大，是危險的必殺技。

【對戰戰法】

基本上如前述的戰法即可。對飛躍而來的對手使出蒼蠅打，在接近戰中，因爲近距離的拳擊性能很弱。用↓↓C 的掃腿或將 13 取消，連接制空烈火棍，奪取對方的生命。爆發一氣殺的超必殺絕技，和潛在能力的香港風暴可在連續技中使用出來，很具效果，但是因爲其指令是非常難的所以並不很容易出手。勉強的想要一擊必殺的話倒不如使用防禦取消或前衝來的奇襲攻擊，讓對方積存受傷值會比較好。請銘記在心，百分之百的活用洪福動作快速的特徵去迎戰吧！

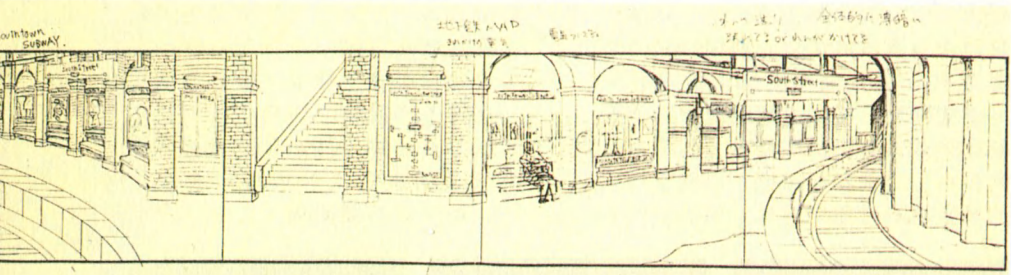
←在接近戰的攻防中是以腳技爲主。若不是這樣的話就會像左圖一樣空打。

⬆對空想使用黑龍時拉近對手後輸入指令吧。

⬇若想要確實保住安全的話，用黑龍不如用制空烈火棍比較能確實的擊倒對手。

推薦連續技

- 5 or 6 → 10 → 13 →制空烈火棍
- 1 → 7 →九龍之反擊

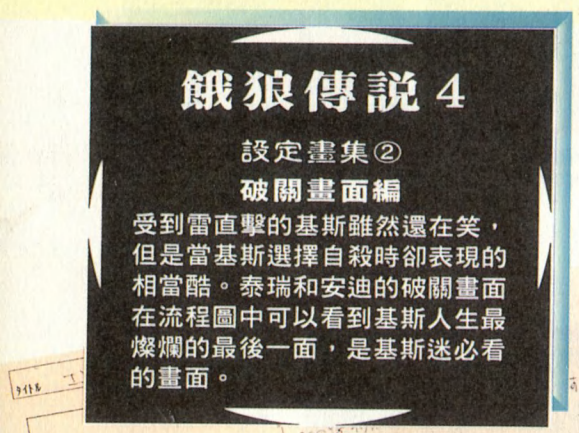


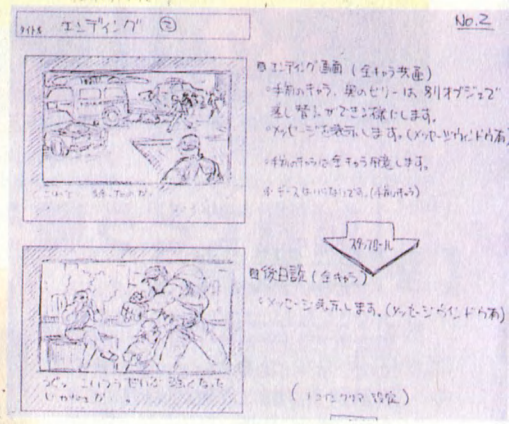
餓狼傳說 4

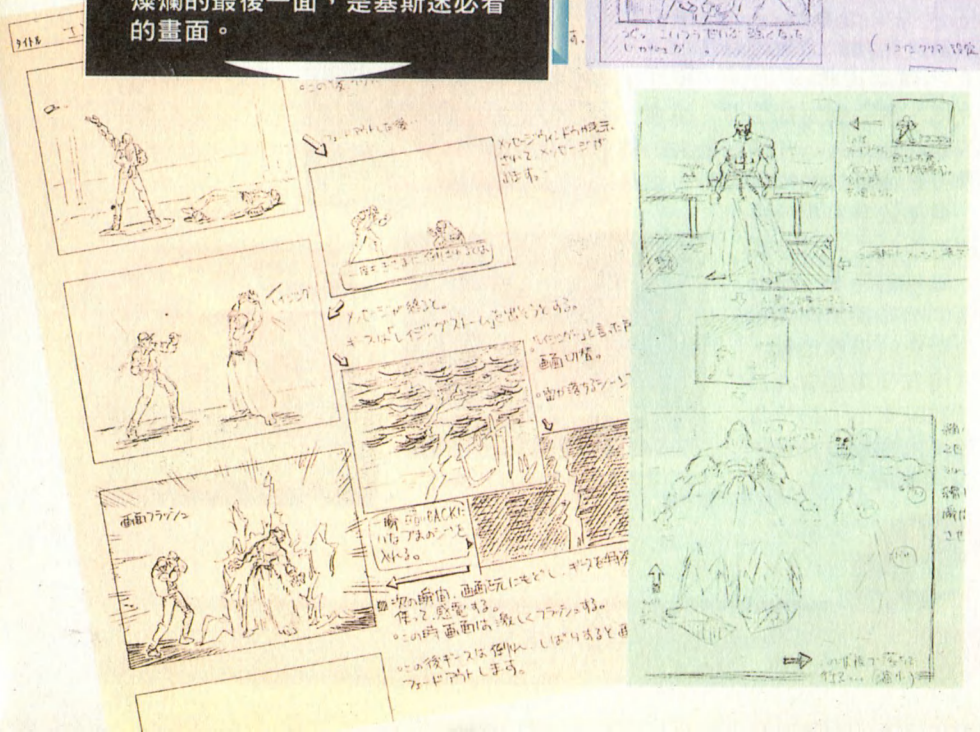
設定畫集②

破關畫面編

受到雷直擊的基斯雖然還在笑，但是當基斯選擇自殺時卻表現的相當酷。泰瑞和安迪的破關畫面在流程圖中可以看到基斯人生最燦爛的最後一面，是基斯迷必看的畫面。







布露・瑪麗
BLUE MARY

「總覺得你今天看起來似乎很開心的樣子，有什麼值得高興的事嗎？」

「啊！還是被你看出來了嗎？」

布露・瑪麗每次接受了他人所委託的工作後，一定會來到這家店，點一杯和往常一樣的雞尾酒來喝。此時的她，如同往常一樣，看起來非常的悲傷，像是要對誰說話似地注視著雞尾酒杯。

「呵！彷彿是過去布契先生坐在妳身旁時的情景……對不起。說了冒失的話。」

「沒關係的，老闆，請別放在心上。總覺得今天很想說說話。你願意聽聽看嗎？」「我倒是無所謂。」

「我在某條街上遇到了一群很愚蠢的男人。但是他們非常的純眞而且有著堅強的意志。他們擁有自從父親和布契死了之後，被我所遺忘的重要東西。」

瑪麗把酒吧老闆當做傾訴的對象持續地說著在南部市區所發生的事。而老闆一邊擦拭著玻璃杯，一邊帶著和藹地笑容頻頻點頭。

「我現在要再去那條街一趟。」

老闆端出一杯酒後的清淡飲料默然地點點頭。

「謝謝，老闆」

瑪麗如此說道，然後便精神抖擻地走出酒吧。

姓名●布露、瑪麗
（俄國競技術）
出生日●2月4日
國籍●美國
身高●168cm
體重●50kg

【通常技】

	A（拳撃）	B（踢）	C（威力大）
站立（近距離）	快速肘撃 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	剃刀脚 攻撃値 6 最大HIT数 2 キャンセル ○	蛇勾拳 攻撃値 13 最大HIT数 2 キャンセル ○
站立（遠距離）	快速打撃 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	快速近踢 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	後滑正拳 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ×
蹲下	低肘撃 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	低快踢 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ○	強低脚 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直跳躍	輕跳躍撃 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	快跳踢 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	瑪麗飛彈 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜跳躍	快速跳躍 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	快跳踢 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	瑪麗飛彈 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ×
垂直小跳躍	輕跳躍撃 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	快跳踢 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	滑肘撃 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜小跳躍	快速跳躍 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	快跳踢 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	滑肘撃 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ×

※キャンセル（取消）

	A or B	C（威力大）	閃避攻撃
越線（前）	碎步肘擊 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ○	碎步勾脚 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ○	波浪肘擊 攻撃値 16 最大HIT数 2 キャンセル ○
越線（裏面）	碎步肘擊 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ○	碎步勾脚 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ○	

對付越線（站立・D）

瑪麗龍捲風 — 手前 攻撃値 16 最大HIT数 1 キャンセル ○

後龍捲風 — 裏面 攻撃値 16 最大HIT数 1 キャンセル ○

對付越線（蹲下・D）

圓掃腿 — 手前 攻撃値 16 最大HIT数 1 キャンセル ○

後掃腿 — 裏面 攻撃値 16 最大HIT数 1 キャンセル ○

抛投技

抛頭技 ←+C 攻撃値 26 最大HIT数 - キャンセル ×

連攜技

制壓致命脚 抛投技～→+C 攻撃値 28 最大HIT数 4 キャンセル ×

【指令技】

雙滾脚 ←+B 攻撃値 13+16 最大HIT数 2 キャンセル ○

低直拳 ↘+A 攻撃値 21 最大HIT数 1 キャンセル ×

【起身攻擊】

直昇箭
起身時↓↑＋C

攻擊值 24＋24
最大HIT數 2
キャンセル ○

【追擊攻擊】

迴旋擊
跌倒時↑＋C

攻擊值 16
最大HIT數 1
キャンセル ×

纏繞脚
跌倒時在範圍內↓＋C

攻擊值 16
最大HIT數 1
キャンセル ×

額外專欄

身擊技中無法發揮的技法

本次針對基斯、比利、瑪麗、山崎等四人的身擊技加以介紹。在此簡單地將四人依性能高低來加以排名區分。

四人當中，身擊技性能最高的還是瑪麗。幾乎所有的打擊系必殺技都能發揮，能反擊金卡法的蹲下Ａ攻擊，誇稱擁有能不讓對手接近的能力。

能力次高的是基斯。中段身擊雖然不可依靠，但是用來對付跳躍以及突進系必殺技的上段身擊拋投則是相當地強力。

排名第三的是比利。雖然不易對打擊技做出反擊，但是火龍及水龍追擊棍都能用來防禦取消而有很高的評價。能夠迎擊大部份的突進技。

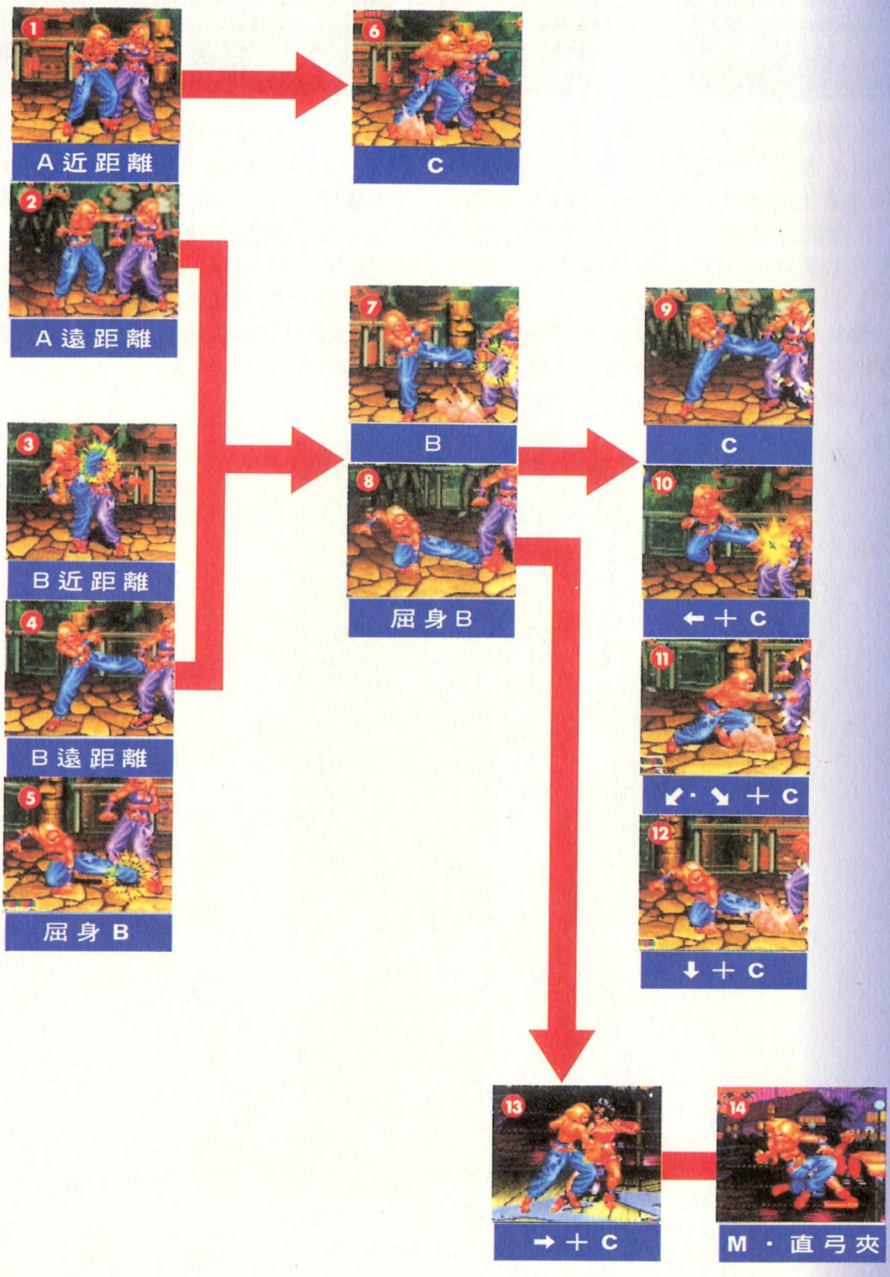
再來排行最後的是山崎的暴虐攻擊。此技的反擊和比利相同，但是問題在於反擊的遲緩。若是對上破綻少的招式則會被防禦住。要是對上了洪福的雷光石火之地，則不但無法施予攻擊反而會遭受到確實的反擊。在前作所帶給對手的威脅也已經降到最低點。

←四人都無法發揮身擊技的技法中最具代表的是，比利的最強武器，三節棍中段打。當然，火炎三節棍中段刺也不能發揮。

←布露瑪莉的特權是利用Ｍ．獵頭扣殺避開金卡法的蹲下Ａ攻擊。因此連續攻擊而來的金卡法也不可怕了。

←電光石火之地可用先前所讀到的水龍追擊棍來避開。因爲如果施以防禦取消而讓對手之招式由下潛行，則就無法阻擋了。

【組合攻擊技】


1
A 近距離
2
A 遠距離
3
B 近距離
4
B 遠距離
5
屈身 B
6
C
7
B
8
屈身 B
9
C
10
← + C
11
↙ · ↘ + C
12
↓ + C
13
→ + C
14
M · 直弓夾

C攻擊
實踐應用講座

在瑪麗的基本技中攻擊有效範圍長的技法很少。首先用 2 和 4 使其防禦再接著使用 8 的下段攻擊或是突然用 5 狙擊腳部是有效的方法。問題在於接下來要如何出招，若只蹲下防禦則除了 10 以外的攻擊會全部有效。中段攻擊的 10 擊中對手會使其飛起後倒於斜線前，對於不具備強力之越線攻擊技的瑪麗來說，沒有可接連攻擊的招式。到第二次攻擊爲止若被防禦住的話，最好先暫時停止攻擊。若已進入攻擊態勢便以 13 飛至空中再使用垂直弓落下攻擊。之後再接著使用 M 。獵頭扣殺，這樣子能夠不在畫面另一端的只有不知火舞和山崎了。要是不合於此條件，則取消 11 再接連使出直切擊和七彩舞。

BLUE MARY

【必殺技】

天立扣殺擊　↓↘→+A

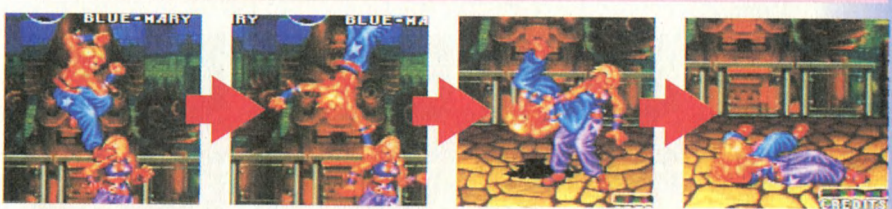
攻擊值　34
最大 HIT 數　1

在對手的上方揮下腳跟。雖然沒有無敵的時間，但是因爲軌道高所以可飛越發射形技再施予攻擊。擊中空中的對手時，會把對手擊落到地面。如此一來對手在著地也會呈現硬直的狀態而不需懼怕。

M・三角擊　↓↘→+C

攻擊值　45
最大 HIT 數　1

與天立扣殺擊有相同的軌道，但是本技是移動中之拋投技。可以無視對手的防禦而輕易地直接施以關節技攻擊。對於防備著天立扣殺擊的對手非常有效。但可惜的是無法在空中使出此技。



直切擊　←集氣→+B

攻擊值　32
最大 HIT 數　1

滑向對手的腳部施予攻擊。攻擊判定的發生早，且容易與連續技相連接，是很便利的技法。但若被防禦住則會在無防備的狀態陷入對手的攻擊之中。使用過於頻繁會使對手心生警戒而收到反效果。

七殺舞

直切擊～←→＋B

攻擊值　20
最大 HIT 數　1

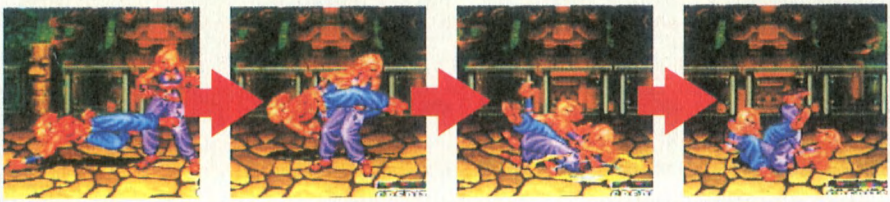
對於遭到直切擊攻擊而騰空的對手，使用隱藏起來的高壓電流來追擊。在之前的直切擊若被防禦便無法使出，但難得的是可增加傷害數值。要養成時常追加輸入七彩舞指令的習慣。

M・蟹夾擊

←集氣→＋C

攻擊值　35
最大 HIT 數　1

由向前滑夾住對手的步驟開始形成最極致的關節技。會讓人想成是直切擊的移動拋投技版本，事實上是可以防禦的。雖然不能以站立防禦來抵擋，但若考慮到七彩舞的話則本技沒有使用的必要。



垂直弓

→↓↘＋B

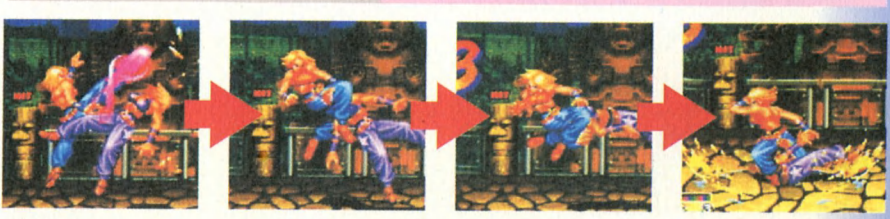
攻擊值　15+15
最大 HIT 數　2

朝斜上方以腳踢擊的技法。緊貼對手由地面開始擊中的話會施予二連擊。若考慮到落下的破綻，要儘量留意接連使出 M，直弓夾會較安全。因沒有無敵時間，所以當做對空技仍尚嫌不足。

M・直弓夾　垂直弓～→↓↘＋B

攻擊值　10
最大 HIT 數　1

將被垂直弓踢至空中的對手，以腳夾住拉下至地面。考慮到傷害值，希望能儘量與垂直弓的第2擊相連接。若是與對手保持著距離便無法使出。



高壓電流殺　↓↙←＋C

攻擊值　35
最大 HIT 數　1

上段身擊技。利用對手之招式以高壓電流使其麻木的拋投技。對於沒有無敵的瑪麗來說算是少類可信賴的對空兵器。對於常突進系技法和發射形技的對手可用來施予凌厲的反擊。

M・獵頭扣殺　↓↙←＋B

攻擊值　20
最大 HIT 數　1

中段身擊技，把所捉住的對手向後高高地拋投出去。雖然就此坐視不理，但若與垂直弓及M・直弓夾相連使用可給予痛擊。要思考到此爲止的連續技來使用。

疾風波

↓↙←+A

攻擊值 0
最大 HIT 數 0

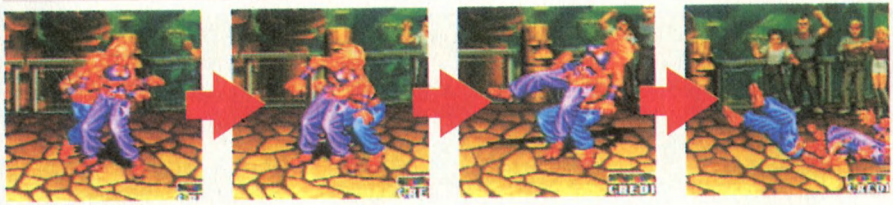
一瞬間放低姿勢以躲避對手的上段攻擊。此技法不具有攻擊力，若不使出後拋降、鎖顏技二種拋投技時會有很大的破綻。僅限於接近戰時使用，用在身擊技上反而較方便。並不是優秀的狙擊技。

後拋降

疾風波中←+A

攻擊值 30
最大 HIT 數 1

在疾風波的低姿勢狀態中抓住對手向後拋投。因沒有那麼大的空間，所以在實戰中沒有必要使用。疾風波擊出後爲了減少破綻有必要輸入本技法之指令。

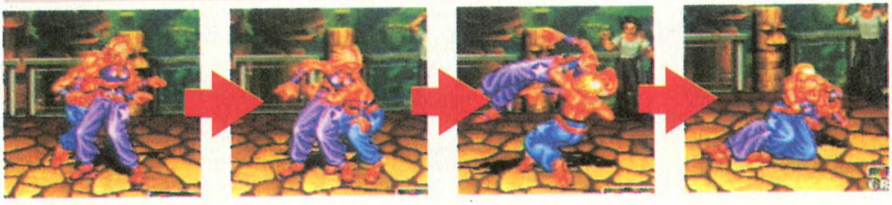


鎖顏技

後拋降中←+B

攻擊值 50
最大 HIT 數 1

在後拋降的動作進行中將對方向後回轉絞殺其顏面部位。指令必須輸出得非常迅速，否則是無法使出的高難度技法。威力雖強但考慮到其麻煩程度故不推薦使用。有充份時間再使出。

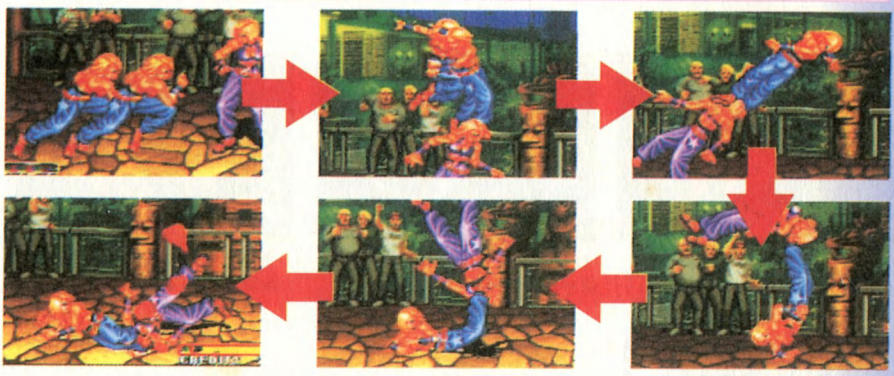


【超必殺技】

M・颱風　→←↙↓↘→+BC

攻擊值　96
最大 HIT 數　1

留下殘像同時快跑接近，把在地面的對手拋投出去。可無視於對手的防禦而加以拋投，而且也可以只接觸對手伸出的手腳就加以拋投。除去其對腳部攻擊能力弱的缺點外是個方便的技法。若是處在可使用的狀態要迅速的使出。

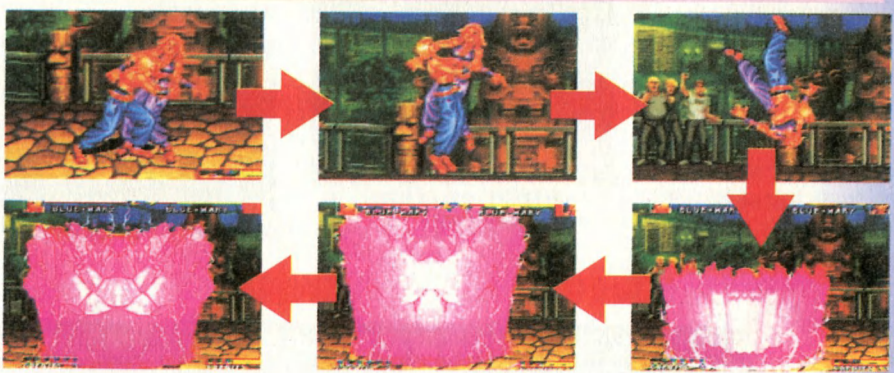


【潛在能力】

M・俯衝扣殺　→←↙↓↘→+C

攻擊值　112
最大 HIT 數　1

抱著對手跳躍起來，再將他向地面重擊而施予極大的傷害。拋投的空間雖然比普通拋投來得大，但無法與超必殺技相比。想使用的話要狙擊對手起身時或著地後的時機。還有因爲會有出招未中的情況，所以在與對手之間保持有距離時不要誤輸指令。



【電腦對戰法】

瑪麗的武器爲強力的拋投技。這點在對電腦戰也非常適用。尤其是超必殺技 M ．颱風，在前半戰時就使出的話是非常有趣的。但是續繼戰下去時，對手的反應會越變越好，單靠超必殺技是無法與之對抗的。在此所希望使用的是兩種身擊技。對方倒地後，配合其起身使用身擊技，這樣又常常覺得會中途受阻。通常是以 C 攻擊的 5 → 8 → 11 來發動攻擊，成功的話再使出直切擊→七彩舞的連續技。被防禦住的話就使用身擊技來封住敵手的反擊。

↑用 M ．颱風來拋投遠離的對手。序盤只用此技便可生存下來。

↑瑪麗的身擊技都是拋投技。若能適當地運用事實上是很強的。

↑由下段攻擊開始的 C 攻擊，是攻擊距離短的瑪麗的強力武器。

【對戰戰法】

對戰中的瑪麗，總之不攻擊的話就無法發揮本來的實力。對於會使用發射形技的對手，視其破綻利用天立扣殺擊或 M ，三角擊接近對手來進行接近戰。對於不屬此類的對手則利用遠距離站立 C 鈕或雙旋踢此類的長距離攻擊來接近對手。接近後便是瑪麗發揮本領的時間了。連續使用以下段攻擊爲主體的 C 攻擊，再重點地混合使用 M ，獵頭扣殺等等的身擊技。進入攻擊態勢後要使用出招快的直切擊等技法。雖然中段攻擊弱，但使用防禦不能的拋投技來拋摔固守防線的對手。

←跳過發射形技自上方發動攻擊。若想進行接近戰就使用天立扣殺擊。

↑雙迴旋踢的第一擊攻擊距離長。可以無視對方的足部攻擊。

↓觀察出對手出招的趨勢，再選擇使用何種身擊技。

推薦連續技

- 5 → 8 → 11 →直切擊→七彩舞
- 近距離站立 C 鈕→垂直弓→M ． 直弓來

姓名●弗郎哥・巴修
（泰國拳擊）
出生日●9月16日
國籍●美國
身高●195cm
體重●110kg

弗郎哥・巴修
FRANCO BASH

「哈哈哈……兒子　1・2（練拳）行！很厲害的拳頭。」

平安無事救出兒子的弗郎哥．巴修回到與家族過著不安幸福的日子。

但是他的妻子愛莉亞對巴修的態度覺得非常地冷淡。「親愛的…」「做什麼愛美莉亞」「不，沒什麼」「怎麼了？剛想說又停止？眞是不坦率不是嗎？」兒子向往旁邊看巴修的臉上輕輕地擊了一拳。

巴修後退了一下然後向後倒？很高興的神情笑著。

「親愛的，爲了我們請不用太勉強」，「什麼？」

「我知道了。看到你和泰瑞或東丈打鬥的姿態我就知道了。你，非常樂意地與他們打鬥，非常羨慕地見到那些人吧」。

「愛美莉亞」

「好了吧！不要太勉強自己，不管是我或兒子都會很堅強的。或許連你自己也沒注意到，但是你一定會回到拳擊場去的。我們的話請你放心，不管你到什麼樣的格鬥場去，一定要帶著笑容回到我的身邊哦」。

「愛美莉亞這樣好嗎？」

很堅持地點頭答應，拿出拳擊套。巴修很擔心的看著發出顫抖聲音的愛美莉亞的臉，確認她的臉上充滿著爽朗的笑容，這才放心。

「好了！兒子COME BACK（回到拳擊的崗位上）讓我好好的鍛鍊你吧！

【通常技】

	A（拳撃）	B（踢）	C（威力大）
站立（近距離）	蛇勾拳 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ○	蛇踢 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ○	強火箭 攻撃値 16 最大HIT数 2 キャンセル ○
站立（遠距離）	蛇打 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ○	直蛇踢 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ○	後終結脚 攻撃値 30 最大HIT数 1 キャンセル ×
蹲下	閃身打撃 攻撃値 9 最大HIT数 1 キャンセル ○	低蛇脚 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ○	低空龍捲風 攻撃値 30 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直跳躍	飛躍打撃 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ×	脚尖踢 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ×	飛翔龍捲風 攻撃値 30 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜跳躍	飛躍打撃 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ×	脚尖踢 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ×	飛翔龍捲風 攻撃値 30 最大HIT数 1 キャンセル ×
垂直小跳躍	飛躍打撃 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ×	脚尖踢 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ×	飛翔重錘撃 攻撃値 30 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜小跳躍	飛躍打撃 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ×	脚尖踢 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ×	飛翔重錘撃 攻撃値 30 最大HIT数 1 キャンセル ×

※キャンセル（取消）

FRANCO BASH

	A or B	C（威力大）	閃避攻撃
越線（前）	勾脚 攻撃値 15 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○	鐵錘拳 攻撃値 30 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○	波浪蛇勾 攻撃値 21 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○
越線（裏面）	勾脚 攻撃値 15 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○	鐵錘拳 攻撃値 30 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○	

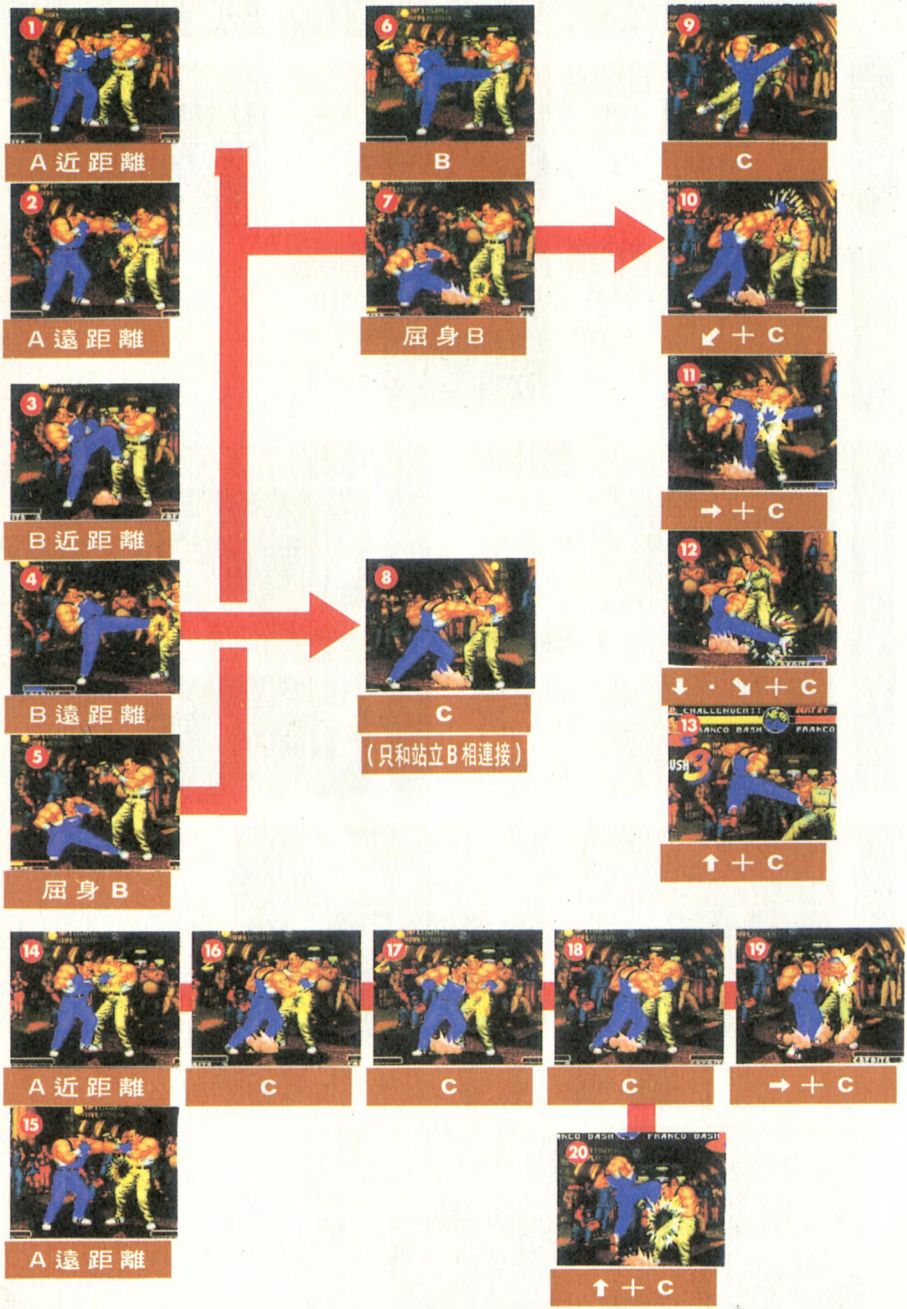
對付越線（站立・D）	手前 蛇勾 攻撃値 21 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○	裏面 背後龍捲風 攻撃値 21 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○
對付越線（蹲下・D）	手前 低空龍捲風 攻撃値 21 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○	裏面 低空背後龍捲風 攻撃値 21 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○

抛投技	狂風砂 ➡＋C 攻撃値 28 / 最大HIT数 - / キャンセル ×	
起身攻撃		扣殺 起身時C 攻撃値 30 / 最大HIT数 1 / キャンセル ×

【指令技】

扣殺龍捲風 ➡＋B 攻撃値 30 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○	跳躍錘擊 前衝中C 攻撃値 30 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○

【組合攻擊技】


1
A 近距離
2
A 遠距離
3
B 近距離
4
B 遠距離
5
屈身 B
6
B
7
屈身 B
8
C
（只和站立 B 相連接）
9
C
10
↙ ＋ C
11
→ ＋ C
12
↓ ・ ↘ ＋ C
13
↑ ＋ C
14
A 近距離
15
A 遠距離
16
C
17
C
18
C
19
→ ＋ C
20
↑ ＋ C

C攻擊 實踐應用講座

巴修的 C 打擊法值得推薦的是從 14 或 15 開始的 5 段 C 打擊法。取消 C 攻擊的第 4 段（ 18 ），如能再使出雙拳擊的話，最大可以擊中對方 7 次。不一定能確實使出雙拳擊，但是雙拳擊也可改變成終極百萬衝擊的必殺技。絕技本身的僵硬時間雖然極端的短暫，即使被防禦也可以蹲下用腳去掃倒他。相反地巴修的難點是攻擊取消必殺技，只有這一種是有效的手段。組合從 1-13 技法的 C 攻擊雖有較長的有效攻擊範圍，但在取消後連接必殺技上就稍嫌不足。攻擊是使用在踢倒對方，取消是用在站立按鈕或 A．B 來實行是最基本的使用方法。

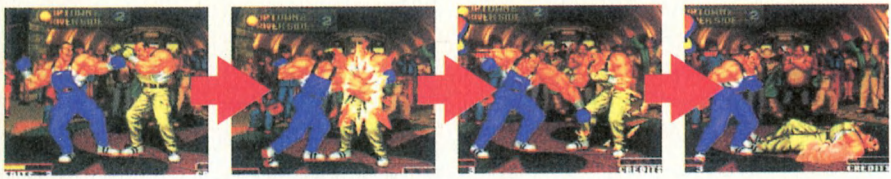
【必殺技】

雙拳擊

↓↙←＋A or C

攻擊值　18+28/19+37
最大 HIT 數　2/2

是巴修突進攻擊法不可欠缺的必殺技。尤其是弱雙拳擊，是 C 攻擊或基本技中取消的最合適技法。在性能方面，和前作一樣，第二拳會擊中中段，所以對於蹲下來防禦的對手是最有效的技法。

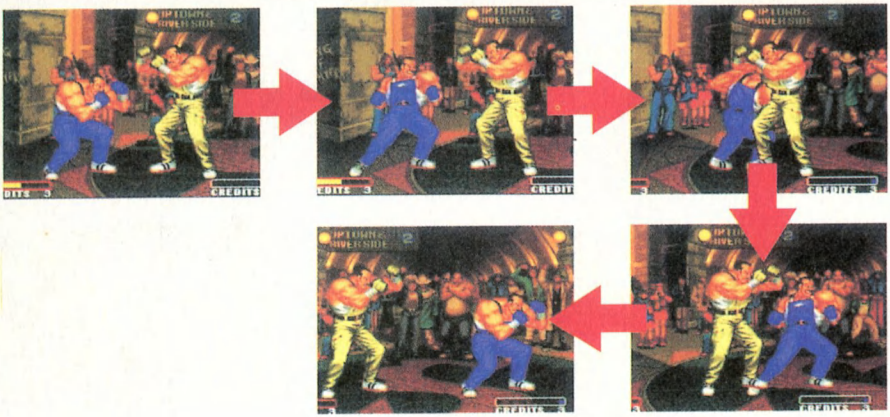


後退跳躍

←集氣→＋B

攻擊值　0
最大 HIT 數　0

取消「餓狼傳說 3」中的弱後退擊，擊出的時間很短暫，而且在移動中會變成全身無敵。被窮逼到牆壁邊緣時或是爲了邊躲避發射形技又想要反擊時，就成了重要絕技。缺點是使用時必需集氣。



強力輪踢

↓↘→+B

攻擊值　33
最大 HIT 數　1

在前作中，動作的長度或是不完全的移動距離等缺點非常多，但是這次都已全部改進了。成爲安定性很高的對空技。還有，擊中空中的對手後，也可以按 D 鈕使出追加攻擊。

隕石撞擊破

↓↘→+A

攻擊值　16+16
最大 HIT 數　2

到目前爲止還沒有的巴修的飛射形技。雖然無法到達畫面的盡頭，但是如果是近距離的話就可以連續擊中 2 次。使用於把對方從斜線拉回做追加攻擊時最安全的使用方法。

隕石撞擊

↙→+C

攻擊值　18
最大 HIT 數　1

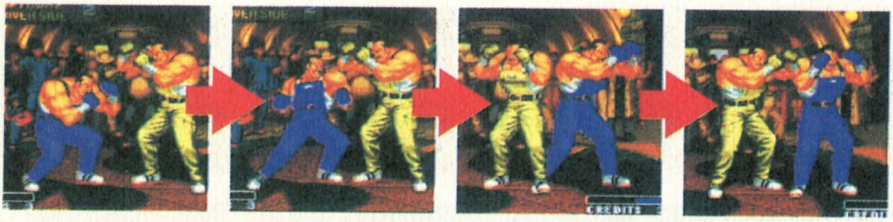
新追加巴修的突進技。出招很快，擊中後的硬直時間也很短。這個技法本身的攻擊力不高，但是以持有具攻擊力的移動技來說是可以信賴的。C 攻擊的 10 和取消的連接也請牢記。

快速小跳躍

後退跳躍中➡⬅＋B

攻擊值　0
最大 HIT 數　0

任意的縮短後退跳躍移動距離的指令就是這個。但是繞到對手後面的瞬間是最容易受到反擊的要特別注意。在效果的比例上，是風險很大的技法，所以不必太常使用。

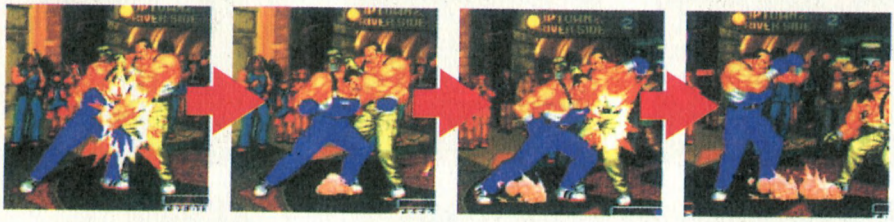


後退隕石擊

隕石撞擊↙➡＋C

攻擊值　16+16
最大 HIT 數　2

從損石撞擊連接裡拳的指令技。這個技法合計共可擊中 3 拳。技法的破壞度也比較大，而且與對手的距離多少可以空開來。與跳進攻擊等混合在一起，作爲進攻的起點來使用吧！



【牽制技】

隕石衝擊破

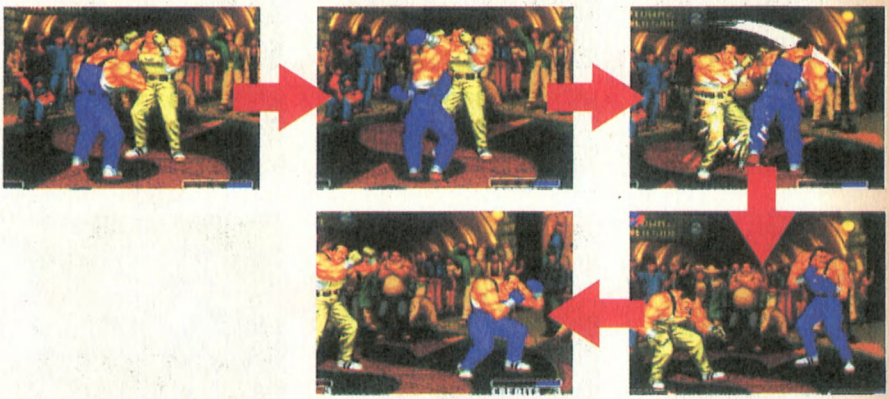
⬇＋AB

後退閃避技

←↙↓↘→+D

攻擊值　30
最大 HIT 數　1

在「餓狼傳說 3 」中的強後退閃避技，在性能方面沒有變化，一邊躲避直線上的攻擊一邊攻擊對方。但是，對方在非常近距離時是打不中的，而且，攻擊到打中時間的破綻也很大，用 D 鈕會很輕易地被擊潰。若想要使用的話，就用在奇襲上。

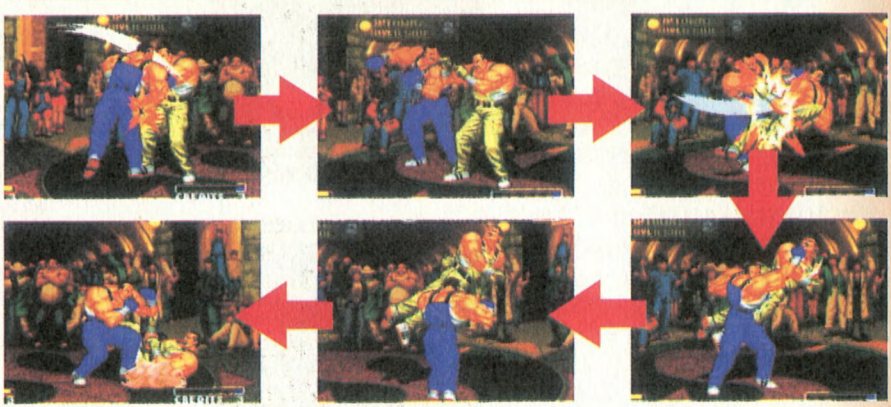


雙重後退閃避技

←↙↓↘→+D×2

攻擊值　20
最大 HIT 數　1

以後退閃避技擊中對手時再輸入相同指令後，就會變成這個絕技。要使出雙重後退閃避技時，首先一定要讓後退閃避技先命中。但是，第 2 拳時很容易被防禦掉，而且也很容易遭受反擊。雖有威力也是風險很大技法其中的一個。

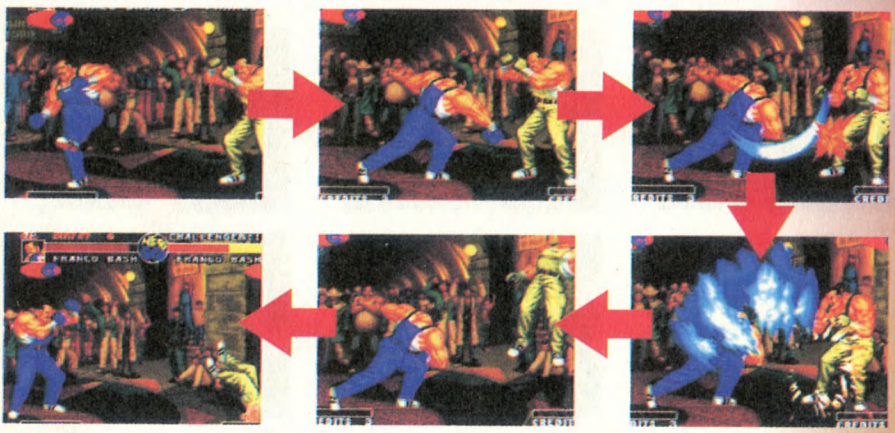


【超必殺技】

終極百萬衝擊　↓↙←↙→+BC

攻擊值　96
最大HIT數　1

雖然動作很大，但攻擊範圍很廣，是使用也不會有損失的絕技。破壞力非常地大，是體力表的大約一整條份量。其基本的使用方法爲用於牽制上或是擊潰對手的蹲下攻擊。



額外專欄

關於發射形技的使用

一聽到發射形技的話，便會讓人想起來是類似「氣彈」飛向對手的那種東西吧。但是，其中，會擁有與通常的發射形技不同性質的東西。山崎、雙角、秦崇雷等3人是持有能反射對手發射形技的必殺技，但是，這些技法裡面存在著不能彈返的發射形技。雙角的襲捲拳，野猿狩獵，邪根舞就是屬於這個，這些技法就是想要彈返時也只有被打消，不能夠反擊。難道這就是望月流的理力技？但是雙角的秘技落雷降臨，只有山崎可以加倍地奉還反擊。這位在黑暗的望月流裡打架的男人，請大家支持山崎的活躍吧！

←秘技落雷降臨只有防禦或是逃到斜線上。秦崇雷或雙角的技法充其量只能將它擊散。

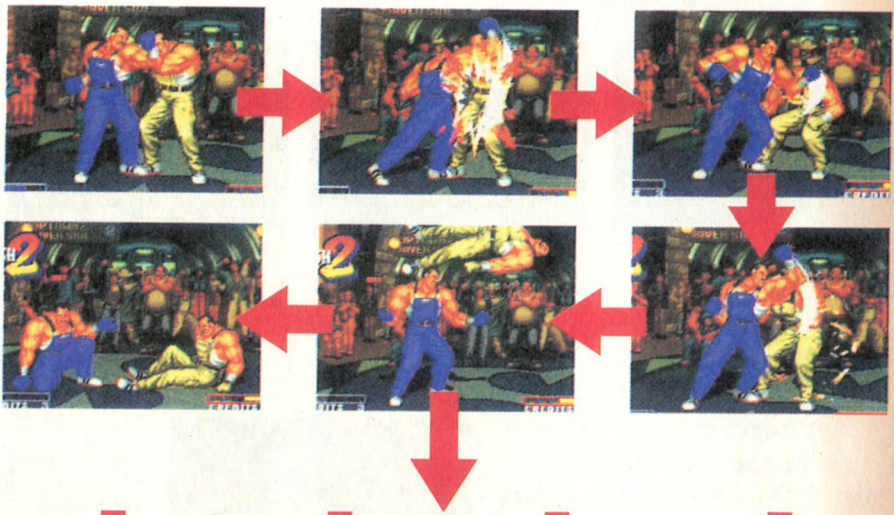
←但是，山崎的話可以反擊。其他的2人因爲是發射形技的專家，有這種程度的優位或許是理所當然的。

【潛在能力】

黃金破壞　→↙↓↘←+C

攻擊值　12+14
最大 HIT 數　2

在「３」的超必殺技移植至潛在能力。從這次開始，當以黃金破壞擊中對手後，全部可以輸入９種類的追擊。追擊是以對方漂浮在空中的姿勢而靈活運用。



直拳
～↓↘→+A
攻擊值 8+8

背後終結
～↓↘→+B
攻擊值 16

劇腿
～↓↘→+C
攻擊值 43

勾拳
～↓↙←+A
攻擊值 16

高脚踢
～↓↙←+B
攻擊值 16+16

百萬衝擊
～↓↙←+C
攻擊值 43

正拳
～→↓↘+A
攻擊值 16

迴旋踢
～→↓↘+B
攻擊值 16

過肩踢
～→↓↘+C
攻擊值 43

【電腦對戰法】

巴修的雙拳擊是強弱都可以使用。弱和前作一樣，重覆在對手的起身攻擊，又從基本技或 C 攻擊取消後給與大大的破壞力等，可以很靈活的運用。這個戰法對任何的 CUP 都有效。因爲強是防禦取消技，所以對於金卡法或東丈等的突進系之性質的對手來說是有效的對策。而且，從這次開始因爲強力輪踢的性能特別加強了，對從空中跳躍而來的舞或泰瑞等可發揮絕大的效用。讓對手從空中飛躍而來時，能確實的用對付越線攻擊給予連續命中。

↑新追加的隕石衝擊破使用於牽制對方是有效的必殺技。

↑馬上把跳到線上的對手拉回來，用隕石撞擊來攻擊。

↑對動作很迅速的秦兄弟很容易造成苦戰。盡可能不要選擇爲對戰的角色。

【對戰戰法】

巴修的必殺技都是性能很高的技法。但是像速度太慢這種致命的缺點是隱瞞不了的。基本上用隕石衝擊破或弱雙拳擊，遠距離站立 C 等牽制對手，看著破綻，一口氣用強力輪踢連續猛攻。在這種場合不要忘了一定要取消基本技。這樣，將對手打到線上，用追擊取消隕石衝擊破而給與追加破壞。而且，可使用潛在能力狀態時，連接攻擊的 3 → 8，並準備使用黃金破壞。之後，與勾拳→滑腿連接是正確的解答。

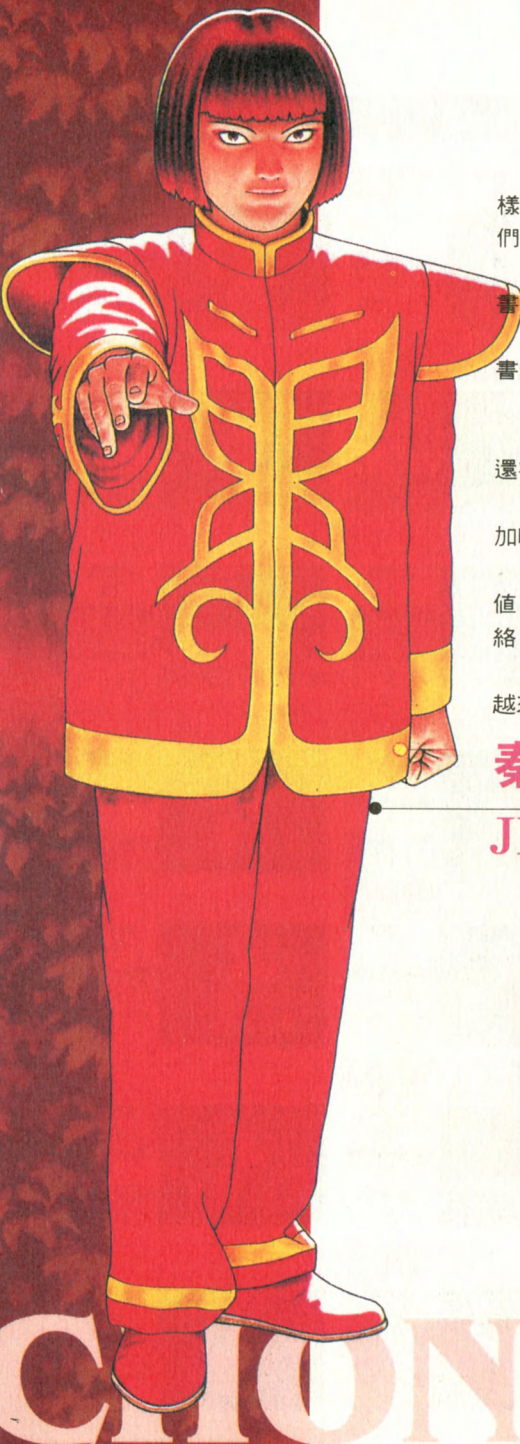
← 基本上還是接近戰。用 C 攻擊。連接強輪踢是要點。

↑終極百萬衝擊緊迫地趕上出手。好像被什麼東西揮過一樣的感覺。

↓從 3 → 8 取消的話，黃金破壞也可確實地擊中。

推薦連續技

- 14 → 16 → 17 → 18 →弱雙拳擊
- 2 → 6 → 10 隕石撞擊
- 3 → 8 →黃金破壞→勾拳→滑腿



「什麼！格鬥天王大賽 ..... 」「即使有什麼樣的花招也沒用。這次不會粗心大意了。讓你們好好地嘗嘗帝王拳的威力。哼！哼！哼！」

「海龍啊！不管用什麼手段都要拿回秘傳書。身體已經愈來愈不行了。」

因爲寄宿在秦兄弟身體裡的魂魄，沒有秘傳書的力量是不能在這世上長久活下去的。

「那個叫山崎的男人現在怎麼樣了？」

「哼！你說那個有強烈欲望的男人啊！大概還在這條街的某處潛伏吧！」

「那他如果知道這次大會的事，應該會來參加吧！」

「啊！那是一定的。那個男的還有利用價值。我們的身體正開始抵抗。趕快和他取得連絡，然後再利用吧！」

「哼！這次眞正可以再次復活了。事情變得越來越有趣了。」

秦　崇秀

JIN CHONSHU

姓名●秦　崇秀
（帝王拳）
出生日●6月6日
國籍●中國
身高●169cm
體重●59kg

JIN CHONSHU

【通常技】

JIN CHONSHU

	A（拳撃）	B（蹴）	C（威力大）
站立（近距離）	光破斬 攻撃値 4 最大HIT数 2 キャンセル ×	後旋腿 攻撃値 4 最大HIT数 2 キャンセル ×	光裂斬 攻撃値 13 最大HIT数 2 キャンセル ○
站立（遠距離）	光破殺 攻撃値 4 最大HIT数 2 キャンセル ×	後旋腿 攻撃値 4 最大HIT数 2 キャンセル ×	天空脚 攻撃値 13 最大HIT数 2 キャンセル ×
蹲下	蹲下光破殺 攻撃値 4 最大HIT数 2 キャンセル ○	蹲下眞空脚 攻撃値 4 最大HIT数 2 キャンセル ×	剪腿法 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直跳躍	一頭龍 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	二頭龍 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	二起龍 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜跳躍	一頭龍 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	二頭龍 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	二起龍 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ×
垂直小跳躍	一頭龍 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	二頭龍 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	二起龍 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜小跳躍	一頭龍 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	二頭龍 攻撃値 6 最大HIT数 1 キャンセル ×	二起龍 攻撃値 24 最大HIT数 1 キャンセル ×

※キャンセル（取消）

JIN CHONSHU

	A	B or C	閃避攻撃
越線（前）	肘打	六通脚	光破殺
越線（裏面）	六通掌	滑腿	

肘打：攻撃値 10 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○

六通脚：攻撃値 10／24 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○

光破殺：攻撃値 16 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○

六通掌：攻撃値 10 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○

滑腿：攻撃値 10/24 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○

對付越線（站立・D）

光破斬

手前

攻撃値 16 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○

光破斬

裏面

攻撃値 16 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○

對付越線（蹲下・D）

掃腿

手前

攻撃値 16 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○

掃腿

裏面

攻撃値 16 / 最大HIT数 1 / キャンセル ○

抛投技

發勁龍 ➡＋C

攻撃値 24 / 最大HIT数 - / キャンセル ×

【指令技】

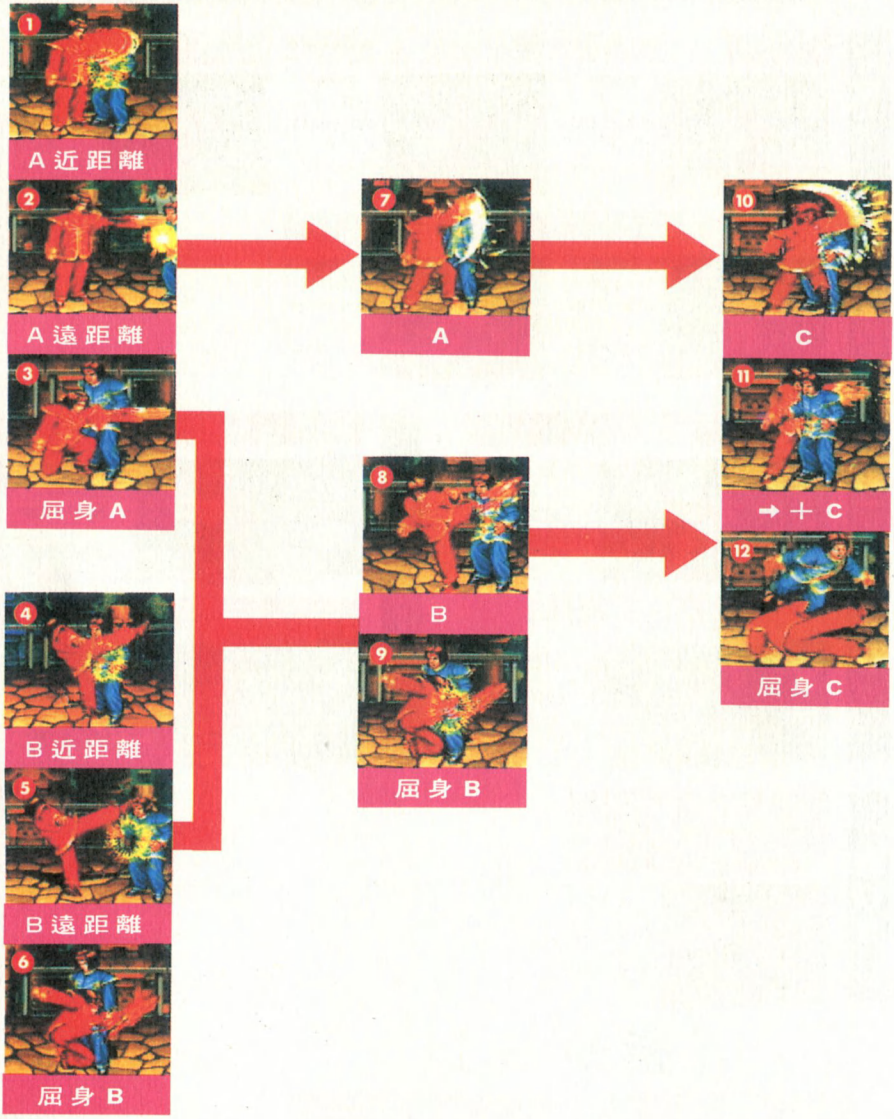
龍回頭 ↘＋C

攻撃値 16 / 最大HIT数 1 / キャンセル ×

光輪殺 ➡＋A

攻撃値 9 / 最大HIT数 2 / キャンセル ×

【組合攻撃技】



JIN CHONSHU

C攻擊 實踐應用講座

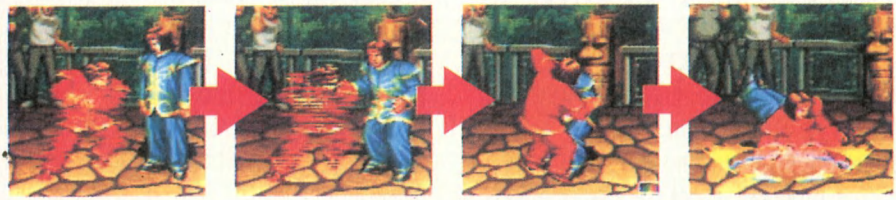
秦崇秀的A攻擊和B攻擊，技法動作很多即使是1次也擁有2回判定攻擊。因此，組合攻擊中太快按鈕的話，中途的判定攻擊會被取消。如果希望儘可能多傷害對手的話，確認命中2次後按下一個按鈕。那麼，在實戰使用的情形下，最初還是下段攻擊的3和6比較好。以多段打擊爲目標的話，從下個技法開始在3連擊後，和C的帝壓天耳拳連接的話確定可得9連擊。甚至希望造成更大損傷時，從11以D攻擊拉回使用帝王神足拳。如果到這裡爲止，對手站立防禦的話，就用12使他跌倒，蹲下防禦的話，就用10的中段攻擊使他崩潰。只要突破對方的堅固防禦，就能有勝利的機會。

【必殺技】

帝王神足拳　→→+A

攻擊值　38
最大 HIT 數　1

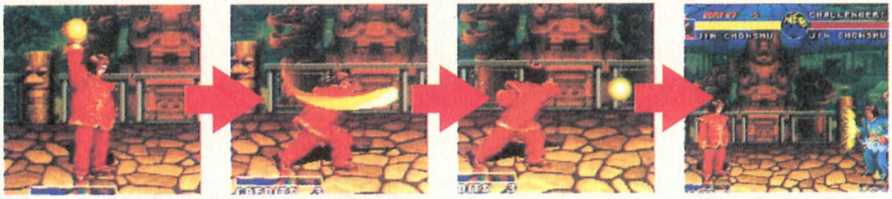
高速往對方的懷中打入肘擊之突進技。打中時就會抓起對方拋投出去，因爲它決不是拋投技反而會被防禦。與其當作從中間距離的奇襲技，還不如列入連續技裡。



帝王天眼拳　↓↘→+A or C

攻擊值　16/17
最大 HIT 數　1/1

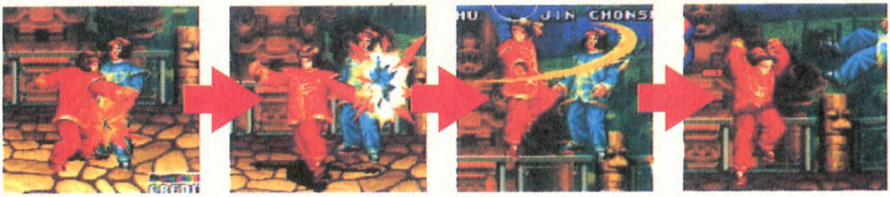
積存在手裡的氣往前揮出去。A 按鈕和 B 按鈕的不同處只有速度上而已，到出拳爲止的破綻是沒差別的。作爲打開距離時候的牽制技來使用。不小心在很接近才出拳會被對方跳進來或被反擊在線上移動。



帝王天耳拳　→↓↘+A or C

攻擊值
8+13+13/8+9+9+9+9
最大 HIT 數　3/5

出招時有無敵時間，以對空技而言值得依賴。從地上打中的話，A3 打擊，C5 打擊，損傷也大。防禦取消上也可使用的 C 當成主要出擊。有點可惜的是在空中打中的話，打擊數會下降。



帝王神眼拳

→↘↓↙←+A or B or C

攻擊值　0
最大 HIT 數　0

方向鍵輸入後，A 的話當場，B 的話對方的正上面，C 的話對方的背後，瞬間移動。指令輸入之後和出現之前變成無敵，可以穿越發射形技。是秦崇秀厲害的重要技。

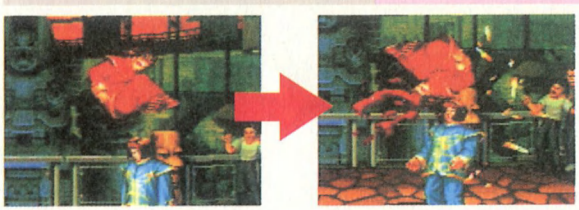
Aボタン　Bボタン　Cボタン

帝王神眼拳鋼落

神眼拳B（頭上落下）中A～C

攻擊值　18
最大 HIT 數　1

用帝王神眼拳在對方的正上方落下時加以攻擊。擊中後或防禦後的落下方向，可以使用方向鍵決定。對好戰的對手奇襲或在堅固防守的對方的背後落下將他拋投。



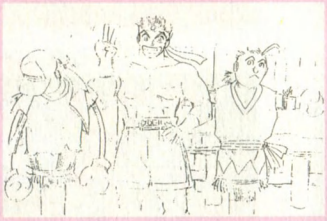
【牽制技】

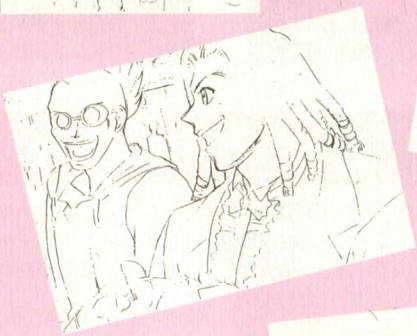
帝王天眼拳

↓+AB

帝王漏盡拳

↓+BC





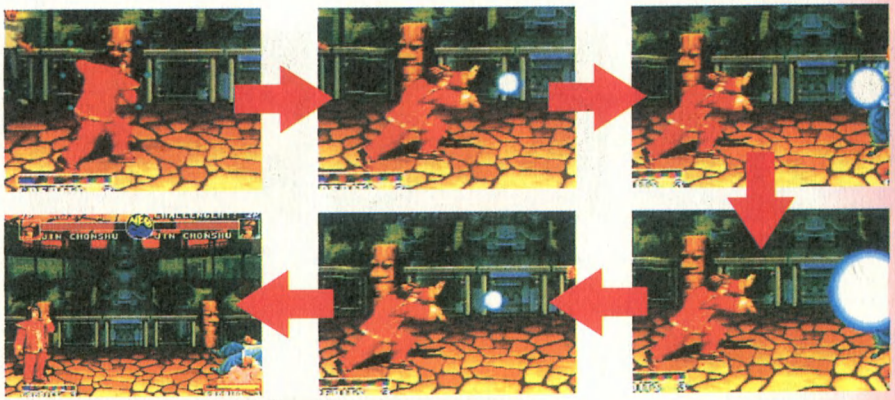
JIN CHONSHU

【超必殺技】

帝王漏盡拳　↓↙←→+BC

攻擊值　86
最大 HIT 數　1

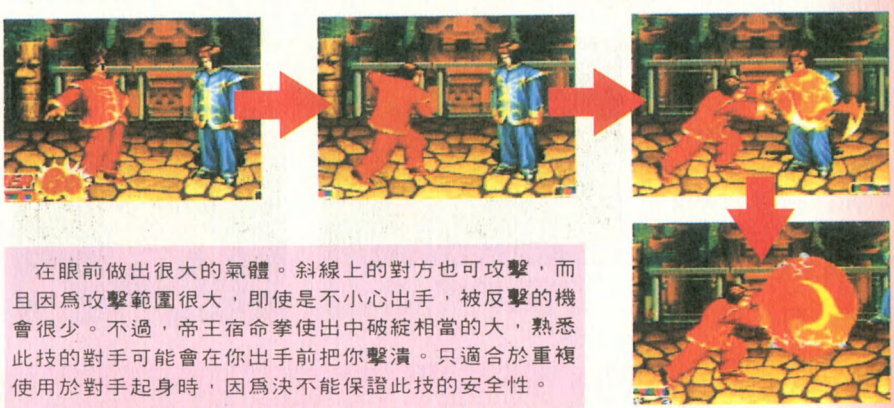
發射藍白色的氣體。此技如果打中對方，會使其大受損傷，甚至能回復對手損傷值一半程度分量的體力。兄秦崇雷也擁有此技，但是，威力比弟大的多。可惜的是，爲了回復體力，連發難起作用。



【潛在能力】

帝王宿命拳　↓↙←→+C

攻擊值　112　最大 HIT 數　1



在眼前做出很大的氣體。斜線上的對方也可攻擊，而且因爲攻擊範圍很大，即使是不小心出手，被反擊的機會很少。不過，帝王宿命拳使出中破綻相當的大，熟悉此技的對手可能會在你出手前把你擊潰。只適合於重複使用於對手起身時，因爲決不能保證此技的安全性。

【電腦對戰法】

秦氏兄弟技法的名字和外表雖然一樣，但是在性能上有相當大的不同。哥哥擅長突進系的技，而弟弟擅長接近戰。在電腦對戰上也是如此。從A或B開始的C打擊不要忘了活用它的多段性以3連擊連接。基本戰法上，以帝王天眼拳攻擊跳進來的對方用帝壓神足拳打落他。重複使用帝壓神足拳來應付對方的起身動作再設去帶入接近戰。距離拉開後用帝王神眼拳也可以，但是電腦絕不會這麼簡單地上當。還不如使用發射形技攻擊會比較有勝算機會。

↑接近戰是能活用便利的中段攻擊。和哥哥崇雷最大的不同處就在此。

↑多段打擊技很多但技法的威力弱。對C打擊也要好好地下功夫才行。

↑意外地可使用帝王漏盡拳。好好地防禦的話也沒有破綻。

【對戰戰法】

在電腦中、崇秀有一個實力，現在是不能完全發揮。能發揮眞正力量是在對戰。瞬間移動技的帝王神眼拳，在這裡終於可以好好發揮。由於帝壓神眼拳的移動。在消失和出現的瞬間會變成無敵。還有用C移動會自動的調整適當間隔，留個大約通常拋投的間隔。能利用此技的話，移動到對方的背後之後，再以按A用神眼拳當場反擊，破綻出現後拋投。還有，和能從對方的頭上落下攻擊的帝王神眼鋼落相混合使用，會使對方大混亂。所以要抓住機會，不斷使用C攻擊。

←打出帝王天眼拳後，繞到對方的背後。關鍵是多少程度的出於意料之外。

↑假裝是帝王神眼鋼落，實際上只不過是普通的落下而已。接著把他拋投出去吧！

↓使人覺得是牽制的帝王神足拳。依手段不同多多少少都可神出鬼沒地戰。

推薦連續技

■3→7→帝王天耳拳
■跳躍C→近距離站立C→帝王神足拳

姓名●秦　崇雷
（帝王拳）－兄－
出生日●6月6日
國籍●中國
身高●169cm
體重●59kg

秦　崇雷

JIN CHONREI

「什麼！格鬥天王……」

「這次不管他們用什麼詭計，我這次都不會再上當了！我要好好地讓他們嚐嚐帝王拳到底有多可怕！」

「海龍呀！就算是不擇手段也要把秘傳書搶回家！這個身體已經愈來愈難控制了！」

附身於秦氏兄弟身上的魂魄若沒有秘傳書的力量，是很難存活在這個世界上的。

「那個叫山崎的男人到底是怎麼回事？」

「哼！像那種貪得無厭的人，現在一定又不知道躲到那裡去了！」

「這麼說如果他知道這次大會的話，就一定會參加了是嗎？」

「應該會吧！那個男人還有可以利用的價值，得趕快跟他聯絡上才行！更何況我們的身體已經開始在反抗了。」

「呵呵……看來這次我們終於可以重新復活於人世間了！」

JIN CHONREI

【通常技】

JIN CHONREI

	A（拳撃）	B（踢）	C（威力大）
站立（近距離）	光破斬 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	眞空脚 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	龍砲 攻撃値 14 最大HIT数 2 キャンセル ○
站立（遠距離）	光破殺 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	後旋腿 攻撃値 6 最大HIT数 2 キャンセル ○	雙龍砲 攻撃値 14 最大HIT数 2 キャンセル ×
蹲下	蹲下光破殺 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	蹲下眞空脚 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	剪力腿法 攻撃値 26 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直跳躍	一起龍 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ×	二起龍 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ×	二頭龍 攻撃値 26 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜跳躍	一起龍 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ×	二起龍 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ×	二頭龍 攻撃値 26 最大HIT数 1 キャンセル ×
垂直小跳躍	一起龍 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ×	二起龍 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ×	二頭龍 攻撃値 26 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜小跳躍	一起龍 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ×	二起龍 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ×	二頭龍 攻撃値 26 最大HIT数 1 キャンセル ×

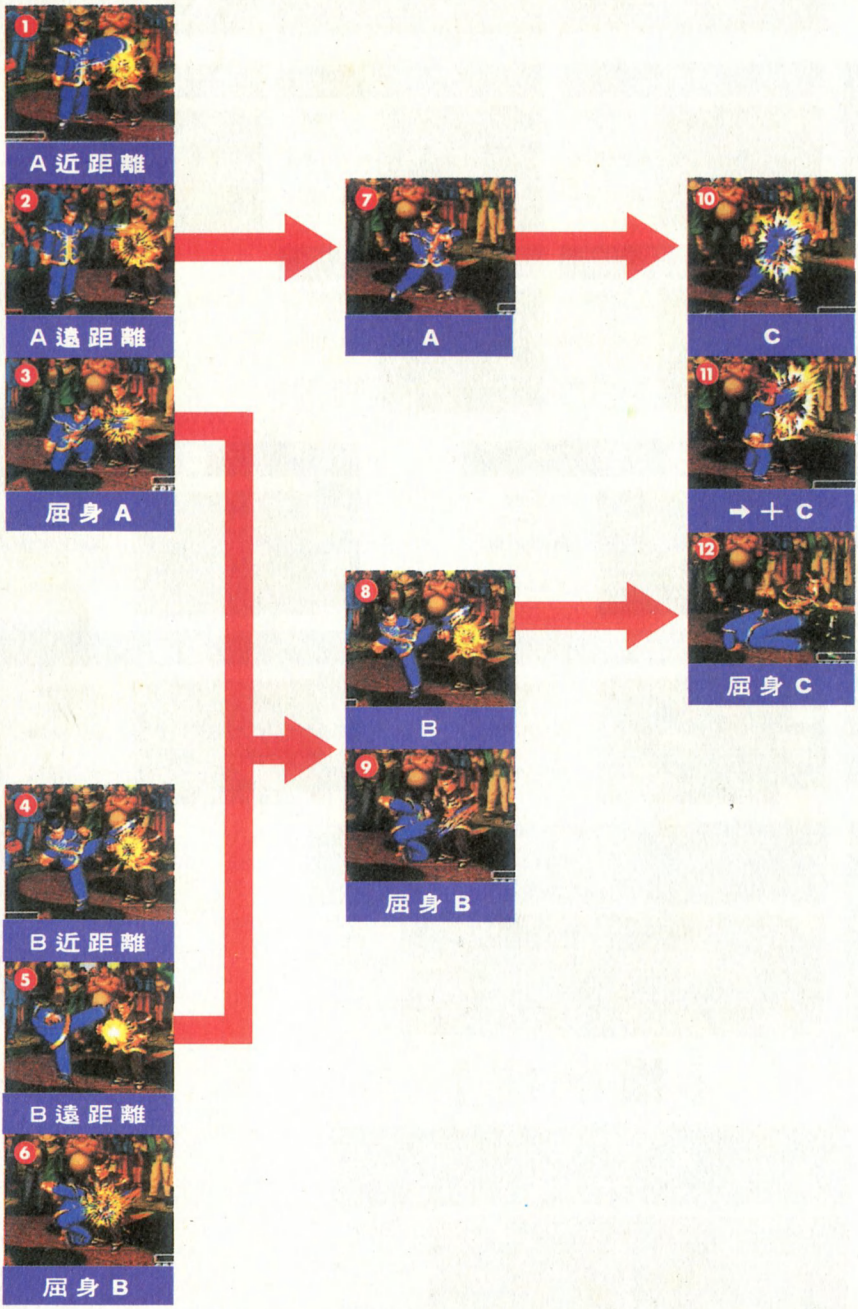
※キャンセル（取消）

	A or B	C（威力大）	閃避攻撃
越線（前）	肘打 攻撃値 11 最大HIT数 1 キャンセル ○	六通脚 攻撃値 26 最大HIT数 1 キャンセル ○	光破殺 攻撃値 18 最大HIT数 1 キャンセル ○
越線（裏面）	六通掌 攻撃値 11 最大HIT数 1 キャンセル ○	滑腿 攻撃値 26 最大HIT数 1 キャンセル ○	
對付越線（站立・D）	光破斬 手前 攻撃値 18 最大HIT数 1 キャンセル ○		掃腿 手前 攻撃値 18 最大HIT数 1 キャンセル ○
	光破斬 裏面 攻撃値 18 最大HIT数 1 キャンセル ○		掃腿 裏面 攻撃値 18 最大HIT数 1 キャンセル ○
抛投技	發勁龍 ➡＋C 攻撃値 26 最大HIT数 - キャンセル - ×		

【指令技】

龍殺脚 ➡＋B	 攻撃値 10 最大HIT数 2 キャンセル ×

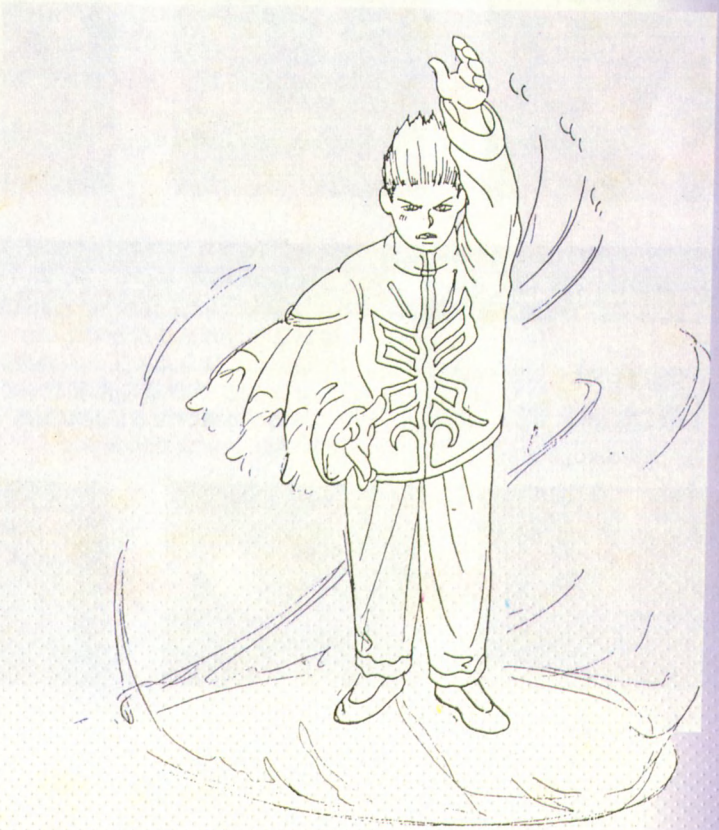
【組合攻擊技】



JIN CHONREI

C攻擊 實踐應用講座

崇雷的身材雖然不高，但基本技的有效距離卻相當長。組合攻擊技的成功率也相當高，在實戰中可以以下段技的 3 或 6 開始。以 3 爲開始的話，則可以與 7 相連接。這種招式是一邊往前滑行一邊攻擊對方的肘部，因此可以順便拉近與對方的距離而便於施展出下一波的攻擊。若這時先取消之後再使出帝王神足拳的話，則可以造成對方相當大的傷害。以 6 爲開始的話接著按下 B 鍵即可，說起來也是相當地方便。最後一招若想要恢復與對方之間的距離的話則可使用 11 或是 12，若想給予對方更進一步的傷害的話則可以用 11 將對方踢到斜線去，再用 D 鍵攻擊。若對方想跑回來的話則用帝王神足拳。如果力量值全滿或體力值正在閃爍的話，則直接用帝王宿命拳解決對方吧！

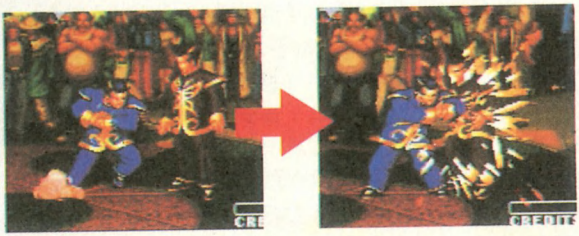


【必殺技】

帝王神足拳　→→+A

攻擊值　40
最大 HIT 數　1/1

由肘部快速地向對方逼進。不過移動距離相當短，只出一拳的話最多只能收到牽制對方的效果而已，因此還是把它當成連續技的最後一招吧！一次多輸入幾次「→」的話是可以加大移動的距離，可是在威力方面卻沒什麼改變。



帝王天眼拳　↓↘→+A or C

攻擊值　19/20
最大 HIT 數　1/1

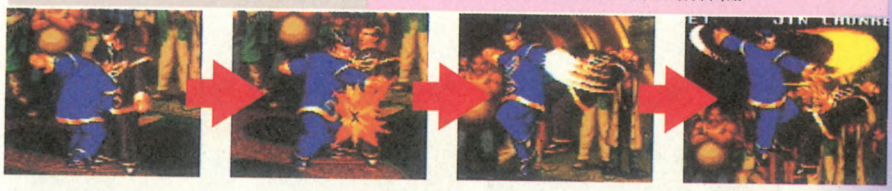
這種遠程攻擊是遠距離戰時的主力，利用它逼對方跳起來之後再用帝王天耳拳把對方打下來是既有效又安全的方法，可是若一次擊出太多的話，則有可能會被對方以越線躲過，進而遭到對方的反擊，因此最好不要多用。

帝王天耳拳

→↓↘＋A or C

攻擊值　29/36
最大 HIT 數　1/1

無敵的對空技。它雖然和秦崇秀的技法一樣不能做多段攻擊，可是就算是在空中命中也不會影響到它的傷害值，因此說起來是非常好用的技法。以 C 出招的話威力固然是會上升不少，不過若考慮到防禦取消改以 A 出招的話則會比較保險。

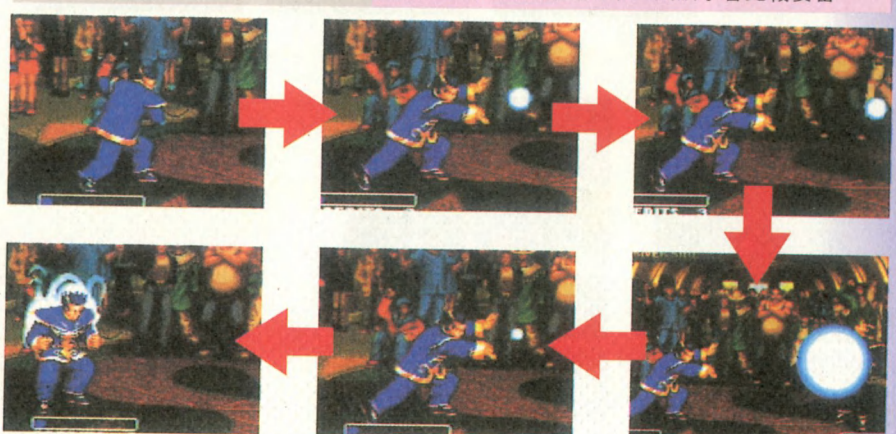


帝王漏盡拳

↓↙←→＋C

攻擊值　36
最大 HIT 數　1

這種發射形技命中對方的話可以從對方身上吸收體力，秦崇秀有一招超必殺技也與它同名，不過崇雷的是必殺技，因此不像秦崇秀那樣在使用上有許多的限制。可是它的戰力實在是不怎麼樣，而且出招的時候破綻又特別大，因此若只是想要牽制對方的話，建議各位還是用帝王天眼拳會比較妥當。

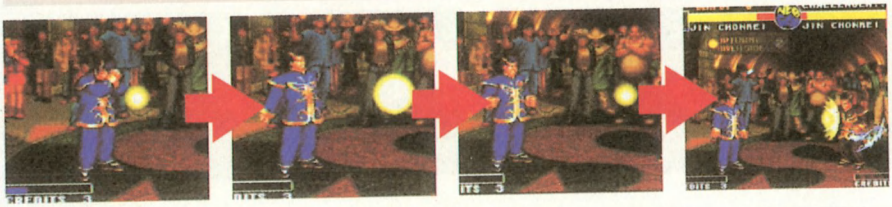


帝王他心拳

↓↙←+B

攻擊值　對手的攻擊值
最大 HIT 數 對手的 HIT 數

它可以將對方發射形技反彈回去，也可以予以抵消，對於擅用發射形技的敵人相當有用。可是若對方的發射形技沒有出現在畫面上的話就無法出招，因此也無法用它來先發制人。

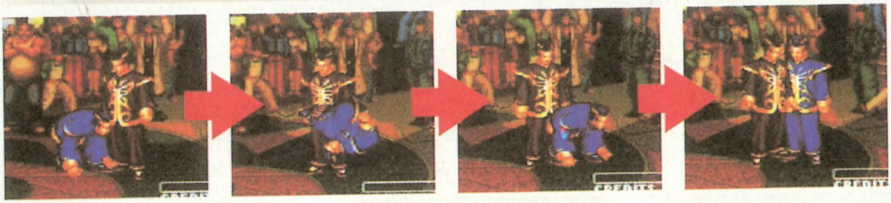


龍轉身

↓↘→+B

攻擊值　0
最大 HIT 數　0

這是以前滾翻的方式逼近敵人的技法，同時也可以在前進的時候避開對方的上段攻擊，還可以在貼住對方時繞到對手的後面，可是它並不是無敵技，而且也沒什麼攻擊力，對於下段攻擊更是毫無招架之力，想要早點結束遊戲的玩家倒是可以多用幾次，拿來連發更好。



【牽制技】

帝王天眼拳

↓+AB

帝王宿命拳

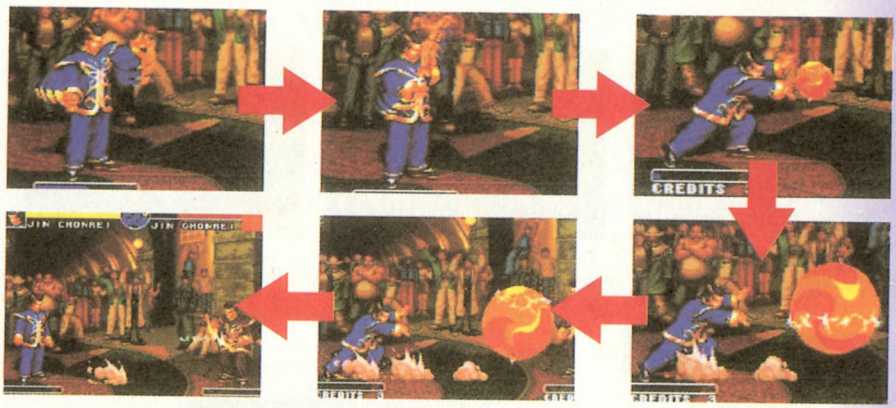
↓+BC

【超必殺技】

帝王宿命拳　→←↙↓↘+BC

攻擊值　96
最大 HIT 數　1

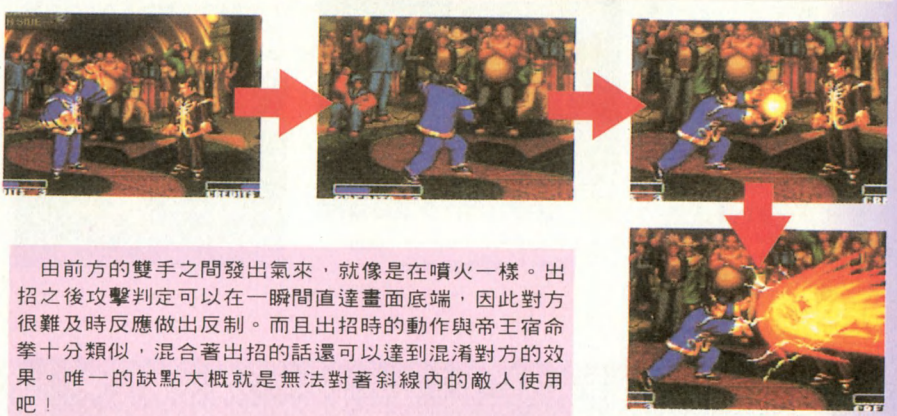
秦崇秀有一個潛在能力也與它同名，不過效果卻相差很多。不但出招時的破綻小，而且還可以變成可以打到畫面另一端的發射形技呢！最重要的是它還可以攻擊斜線之內的敵人，眞是天下無敵的超必殺技了！將對方踢到斜線上之後就先取消再以它收拾對方吧！



【潛在能力】

帝王龍聲拳　→←↙↓↘+C

攻擊值　112　最大 HIT 數　1



由前方的雙手之間發出氣來，就像是在噴火一樣。出招之後攻擊判定可以在一瞬間直達畫面底端，因此對方很難及時反應做出反制。而且出招時的動作與帝王宿命拳十分類似，混合著出招的話還可以達到混淆對方的效果。唯一的缺點大概就是無法對著斜線內的敵人使用吧！

【電腦對戰法】

秦崇雷技法的基本性能均相當不錯，任何戰術幾乎都可以使用。比如說先在遠距離多發幾招帝王天眼拳，對方被打倒再起身時再多發幾次來消耗對方的體力，就算對方跳了開來也可以冷靜下來用帝王天眼拳將對方擊落。跟電腦對戰的話其實用這套戰術就已經是綽綽有餘了，問題是若碰到反應力強，能夠將發射形技等反彈回來的對手那輸贏就很難說了。這類的人物山崎和雙角可做爲代表，用帝王天眼拳對付他們的話無疑是一種自殺的行爲，可是若主動攻上前去的話又鐵定會遭到對方的反擊，因此這時就要先以小技誘敵，趁對方使用突進技的空檔馬上用蹲下 A 連按→站立 A →取消帝王神足拳來突擊。別看這種戰術好像沒什麼，這可是最有效的方法呢！

↑帝王天眼拳威力雖然不大，但對電腦控制人物的命中率卻是出奇地高。

↑體型小反而使帝王天耳拳較容易成功。若距離遠的話則用帝王神足拳。

↑帝王神足拳就算失敗了最多也是讓對方防禦而已，不過得千萬要避免停在對方的面前不動。

【對戰法】

秦崇雷共有 3 種發射形技，不過卻不像弟弟崇秀擁有中段技，因此並不適合近身肉博。可是他卻非常適合從遠距離衝到對方面前打了就跑的戰術。玩家可以用飛躍向前攻擊接近對方，不過若碰到對空技強的對手可就有點風險了。因此最好的方法應該是善用其攻擊距離長的特性，先用蹲下 A 攻擊之類的技法在地面上牽制對方，等到對方一露出破綻之後立刻以帝王神足拳發動攻勢。得手之後再與對方取出距離以發射形技攻擊，等待下一次逼近進攻的時機。

←由 A 開始的組合技第二發出現的話立刻移動到前面用肘打，這樣子比較容易使出下一招。

↑若要使出帝王宿命拳的話，就先用組合技將對方踢到斜線裡去。

↓飛躍向前攻擊對下方的威力不弱。若想發揮橫向有效距離的攻擊，則從衝刺開始。

推薦連續技

■蹲下 A × 1 ～ 5 發→ 3 →7 →帝王神足拳
■3 →7 →11 →D 拉回對手→帝王神足拳

姓名●達克・金克
（武術）
出生日●2月2日
國籍●美國
身高●179cm
體重●62kg

達克・金克

DUCK KING

「嗨！寶貝！已經放棄了嗎？跟得上我速度的只有叫泰瑞的傢伙。」

達克是職業舞者也是一位有名的街頭戰士。他今天高興的玩著街頭戰鬥。

「哎呀！下一位是你吧！好！開始吧！」

「不要花枝招展的！也要讓我聽到你那大嘴吧說話。」

「來！來！寶貝！好！」「哇！」

「你這傢伙沒有照拍子來。」

「混帳……不要胡說！」

「勝負已分曉！不要像個無知的小孩！」

我打！我揍！我撞！

快速度攻擊每一發都把比自己個兒大一倍的巨漢踢到空中。

像砂包似的被連打，就這樣失去了意識。

「喂喂……那麼慢的動作是無法停住我的步伐的。」

「踏著得意的步伐，環視加里。加星像時間停住一樣，呆然著。

「難不成，這傢伙是這一帶的冠軍？」

誰也沒回答……。實際上是沒有人能回答這個問題。

「眞沒意思。畢竟沒有南鎮就熱鬧不起來。」

只有達克在動。加里的時間仍然停止著。

「無聊！小 PP ！我們走吧！」

當加里注意到時，比賽所得的報酬和達克早已消聲匿跡了。

【通常技】

	A（拳撃）	B（踢）	C（威力大）
站立（近距離）	肘撃 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	舞步 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	高塔後踢 攻撃値 14 最大HIT数 2 キャンセル × ※キャンセル（取消）
站立（遠距離）	倒退撃 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	慢速舞步 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ×	迴旋下劈 攻撃値 25 最大HIT数 1 キャンセル ×
蹲下	倒退打撃 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	直踢 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	新旋風技 攻撃値 25 最大HIT数 1 キャンセル ×
垂直跳躍	迴旋跳 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	迴旋踢 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	飛鳥踢 攻撃値 25 最大HIT数 1 キャンセル ○
斜跳躍	迴旋跳 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	迴旋踢 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	新達克脚 攻撃値 25 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直小跳躍	迴旋跳 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	迴旋踢 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	飛鳥踢 攻撃値 25 最大HIT数 1 キャンセル ○
斜小跳躍	迴旋跳 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	迴旋踢 攻撃値 7 最大HIT数 1 キャンセル ○	新達克脚 攻撃値 25 最大HIT数 1 キャンセル ○

※キャンセル（取消）

DUCK KING

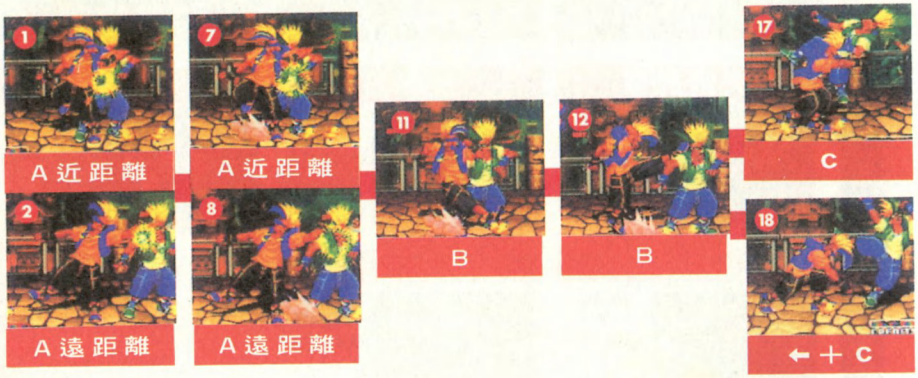
	A	B or C	閃避攻擊
越線（前）	火箭肘擊 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ○	飛舞技 攻擊值 7／25 最大HIT數 1 キャンセル ○	波浪達克頭錘 攻擊值 17 最大HIT數 2 キャンセル ○
越線（裏面）	火箭肘擊 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ○	慢速滑腿 攻擊值 7／25 最大HIT數 1 キャンセル ○	

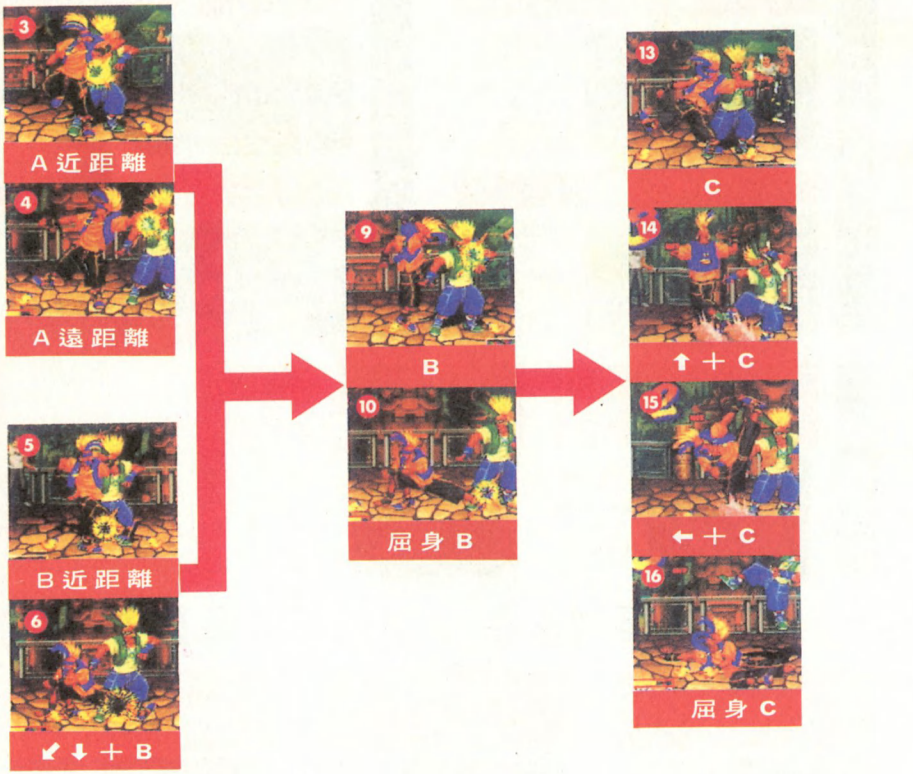
對付越線（站立・D）	手前 迴旋舞步 攻擊值 17 最大HIT數 1 キャンセル ○	裏面 旋轉舞步 攻擊值 17 最大HIT數 1 キャンセル ○	
對付越線（蹲下・D）	手前 滑腿 攻擊值 17 最大HIT數 1 キャンセル ○	裏面 地波踢 攻擊值 17 最大HIT數 1 キャンセル ○	

抛投技	擊頸 →＋C 攻擊值 23 最大HIT數 - キャンセル × 【指令技】	新後退劈 空中↙・↓・↘＋C 攻擊值 23 最大HIT數 - キャンセル × 【追擊攻擊】

低空尖塔擊 ↘＋B 攻擊值 17 最大HIT數 1 キャンセル ×	狂旋錘 ←＋A 攻擊值 14 最大HIT數 2 キャンセル ×	慢步滾 跌倒時↓＋C 攻擊值 17 最大HIT數 1 キャンセル ×

【組合攻擊技】





DUCK KING

C攻擊實踐應用講座

從「餓狼傳說特集」中復活的達克、金克。C攻擊是「特集」時就有的必殺技一連續拍打突進的變形和全新3段攻擊的2系統。連續拍打突進的變形，出17的話可連接，但18的話就不能連接。17因爲不可以取消，要用的話，可先弄到12，從這裡開始連天旋地轉。新加入的3段攻擊跳到斜線的攻擊有2種。例如13和14兩種，可是在實戰上使用的話推薦13。14的話爲了打倒跳進來的對手，會來不及追擊。以13對付跳進來的對方、一定採拉回後的頭旋轉打擊。其它把15取消，對空中的對手可用飛舞降擊。

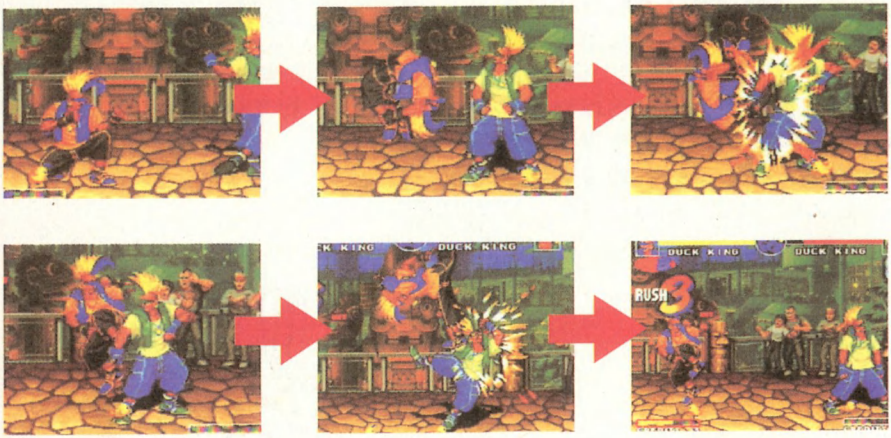
【必殺技】

天臨螺旋攻擊

⬇↘➡+A or C

攻擊值
34/13+13+13+13+13
最大 HIT 數　1/5

是達克進攻不可或缺的一技。強的話，擊中後算好時間按下 C 後向對方踢 1 腳，這樣就可以遠離對方。打中後，使用上昇到正上方或自然落下的強拳，是需要有相當的技巧。



飛翔螺旋攻擊

空中⬇↙←+A

攻擊值　15+15+15　最大 HIT 數　3

跳躍中使出天臨螺旋攻擊。最大 3 連擊，但是威力很低，但考慮到打中後硬直時間短，還是相當可用的技法。命中跳躍攻擊後還是可以打擊。甚至，此技也可連接天旋地轉。不過，沒打中對方而落到地面，反而會被反擊。

飛舞降擊 ↓↙←+B

攻擊值 12+30
最大 HIT 數 2

沿著地面而行的發射形技，只要不錯失時機，都不可能跳躍過去。此技最大的缺點就是，即使打中對方，對方也不會倒下。要用的話，和新破滅風暴搭配使用會比較安全。

新破滅風暴 →↓↘+B

攻擊值
6+6+8+8+12
最大 HIT 數 5

上昇中有無敵時間之達克的對空技。從飛降擊連接或使用於 C 攻擊中從，5 的追擊。和天臨螺旋攻擊同樣，是達克的專門技，並握有主導勝利的主要關鍵技之一。

達克御風降 空中↓↓

攻擊值 0
最大 HIT 數 0

此技是在空中一旦停止，把移動方向軌道修正成前後。但是一旦出此技之後，會變得不能防禦。能 夠改變對方的注意力，但亂用反而會被迎擊。

達克前衝技

前衝中↘+C

攻擊值　0　最大 HIT 數　0

前衝的一瞬是無敵時間。可躲開對方的絕技，也可以繞到對方的背後。當然，也可以從這裡連接天旋地轉。……不過，因爲從前衝中出技，所以使用起來不方便。基本使用方法是，爲了接近離自己很遠的對手時使用。

【牽制技】

達克舞

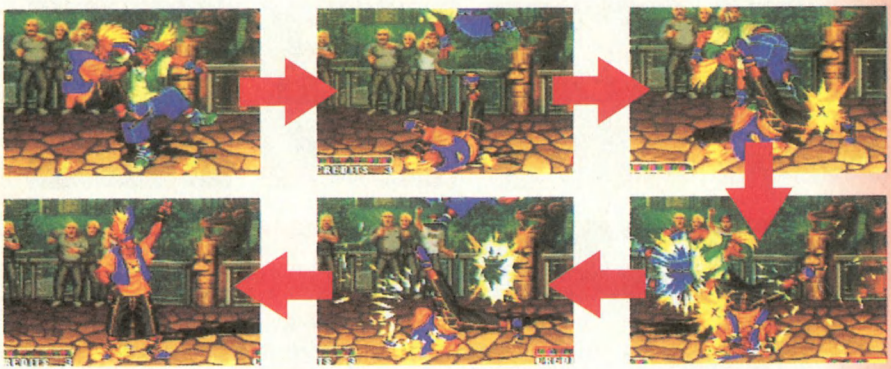
↓+BC

【超必殺技】

天旋地轉 ←↙↓↘→↗↓+BC

攻擊值 96
最大 HIT 數 1

把對手踢到頭上以霹靂舞的要領再一次把對手踢上去之大技。因指令的關係，從站立狀態出手是不可能。在跳躍技的動作中必須輸入指令。那就從飛翔螺旋或 C 攻擊決定吧。

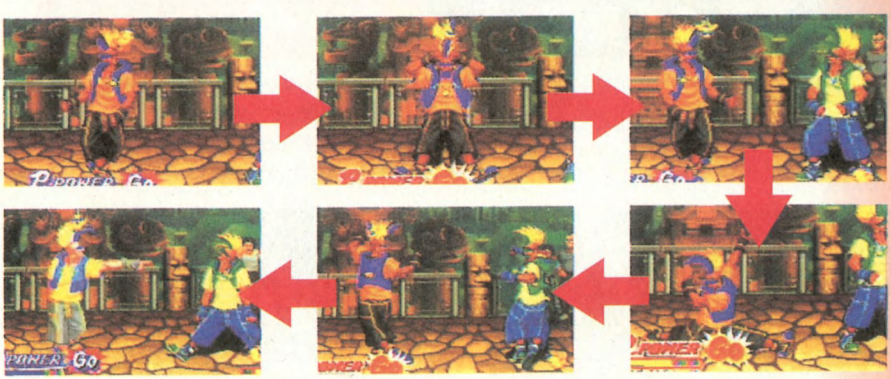


【潛在能力】

達克舞 ↓↓+ABC

攻擊值 0
最大 HIT 數 0

全部人物當中，唯一不擁有攻擊判定之潛在能力。舞蹈跳到最後，所有技的損傷變成 1.5 倍，甚至被追加 4 個新技。問題是舞蹈要跳完，需要相當的時間。當然天旋地轉的威力也會提高。



霹靂龍捲風

達克舞後↓↘→↓↘+BC

攻擊值 7+7+11+11+
12+12+12+12+23
最大 HIT 數　9

此技是一個指令就可以決定飛舞降擊→新破滅風暴。威力也和天旋地轉同樣程度的強。達克舞成功之後，可以此技作爲目標。

雙脚舞

達克舞後↓↙←↓↙+BC

攻擊值 11+14+14+
15+15+15+15+15
最大 HIT 數　8

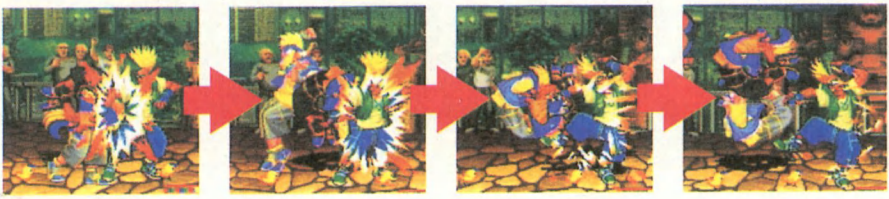
新破滅風暴的垂直上昇版。打擊數也增加到最大 8，攻擊力也相當高。想使用此技的話，和新破滅風暴一樣，C 攻擊和飛舞降擊等比較妥當。不過，不要勉強使用。

天臨強螺旋擊

達克舞後←集氣→←→+BC

攻擊值 9+9+9+9+9+9
+9+9+9+9+9+9+9
最大 HIT 數　13

天臨螺旋攻擊的強化版。從最近距離命中的話最大有 13 連擊威力相當強。不過，因爲是集氣技，胡亂使用是不太好的。甚至會被身擊技反擊。所以，非必要不要使用。



俯降強螺旋擊　達克舞後空中→↘↓+BC

攻擊值　24+24+24+24　最大 HIT 數　4

此技是飛翔螺旋攻擊的強化版。正因爲指令簡單，雖然是潛在能力後之技但是威力較弱。和達克舞比較，好處太少。唯一和飛翔螺旋攻擊不同的地方，只是命中後會反彈跳回而已。也是非必要不要使用技。

額外專欄

對於容易自爆之技要注意

亂戰愈亂愈容易忘掉障害物的存在。障害物受到數次的攻擊就會變得很容易被破壞，只要必殺技的一擊就能簡單的完全破壞掉。對手若乖乖地防禦的話尚可放心，但是只要對手逃到斜線上的話，自己就會衝過頭而被判場對出局。追趕對手時要注意此點，當自己被攻擊的時候利用此點，不要喪失了逆轉的機會。

此時最危險的技法當然是突進系技，不過不要忘了移動系和技法中途移動也包含在其中。大致的場合，中了絕技的對手會場外出局，但是如果是自己先掉下來時就想哭也哭不出來了。

←把對手追趕到快要倒的牆邊，用帝王神眼拳轉到背後一口氣就場外出局。

←追趕後的滑腿以一點連打確實破壞障害物。在實戰上可能發生，操作山崎時要注意。

【電腦對戰法】

首先，爲了靠近對方，小步跳躍的C攻擊是有效的。因爲對方還擊破綻很小，很難受到反擊。從這裡開始連接的話，4→9→13→D攻擊→強天臨螺旋攻擊是安定的。可積極地使用。不過由於依斜線上對手之間的距離，強天臨螺旋攻擊會打不中要注意。應付以發射形技攻來的對手，好像把發射形技重疊起來一樣，用小步跳躍的飛翔螺攻擊圍攻，再從裡面以新破滅風暴命中也可以。

↑對付用身擊技的瑪麗基本上可用下段攻擊對付。用低空尖塔擊瞄準腳下。

↑用飛翔螺旋攻擊圍攻，繞到對方的後方。

↑一旦亂用天臨螺旋攻擊的話會刺破牆壁要注意。

【對戰戰法】

在對戰中最好使用超必殺技的天旋地轉。決定使用此技時須要幾個步驟。首先A攻擊和B攻擊2次，賺取指令輸入時間的方法。有點麻煩但它是最確實的方法。對手身體向後仰的狀態因不能拋投，決定不攻擊或從弱攻擊開始。其它，從達克御風降前衝技出招的方法也行。一邊躲開對手的對空技，一邊從前衝一口氣接近對手，此方法有點困難，但值得試試。「餓狼傳說特集」裡基本術低空尖塔擊的吸功變得沒有了，有點可惜。

←變得能夠使用超必殺技的話，就積極的使用天旋地轉。

↑建議從C攻擊的1→7開始使用。好好練習輸入的技巧吧！

↓有點困難但是可以從達克前衝技出擊，很難受到反擊的。

推薦連續技

- 4→10→13→D攻擊→強天臨螺旋攻擊（要C連打）
- 3→9→15→新破滅風暴
- 1→7（3→9）→天旋地轉

姓名●金卡法
（跆拳道）
出生日●12月21日
國籍●韓國
身高●176cm
體重●78kg

金卡法
KIM KAPHWAN

「好！頓兒、傑兒！走了！」

「是！媽媽，我們走了！」

金氏父子聽說在南鎮將舉辦格鬥天王大賽，正要從韓國出發前往。

「一路上小心。」

「是！我們知道。不過請媽媽放心，因爲爸爸很強悍的。」

「請加油帶回好成績」

弟子們都來送行。

「來吧，時間快到了。你們要從父親戰鬥對手上學習各種功夫哦！」

「爸爸像口頭禪似的經常說著，我們都記住了。」

「哈哈哈……，有這樣嗎？」

「那麼，各位我們走了。」

【通常技】

KIM KAPHWAN

	A（拳撃）	B（踢）	C（威力大）
站立（近距離）	正拳 攻撃値 5 最大HIT数 1 キャンセル ○	上段側踢 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	上段踢 攻撃値 15 最大HIT数 2 キャンセル ○
站立（遠距離）	側踢正拳 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	中段側踢 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	迴旋踢 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ×
蹲下	屈身強踢 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	屈身側踢 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	下蹲撩腿 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直跳躍	屈身強踢 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	上躍飛踢 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	虎形踢 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○
斜跳躍	屈身強踢 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	上躍横踢 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	虎形踢 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直小跳躍	屈身強踢 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	上躍飛踢 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	虎形踢 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○
斜小跳躍	屈身強踢 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	上躍横踢 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	虎形踢 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○

※キャンセル（取消）

KIM KAPHWAN

	A or B	C（威力大）	閃避攻撃
越線（前）	旋身踢 攻撃値 12 最大HIT数 1 キャンセル ○	滾地旋身踢 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○	旋身踢 攻撃値 19 最大HIT数 1 キャンセル ○
越線（裏面）	旋身踢 攻撃値 12 最大HIT数 1 キャンセル ○	滾地旋身踢 攻撃値 28 最大HIT数 1 キャンセル ○	

對付越線（站立・D）	旋身踢 手前 攻撃値 19 最大HIT数 1 キャンセル ○	旋身上踢 裏面 攻撃値 19 最大HIT数 1 キャンセル ○	
對付越線（蹲下・D）	屈身鏟脚 手前 攻撃値 19 最大HIT数 1 キャンセル ○	屈身迴旋踢 裏面 攻撃値 19 最大HIT数 1 キャンセル ○	
抛投技	過肩摔 ➡＋C 攻撃値 26 最大HIT数 - キャンセル × ※		

【指令技】

過肩踢 ➡＋B	霸氣脚 AB
 攻撃値 14/16 最大HIT数 2 キャンセル ○	 攻撃値 5 最大HIT数 1 キャンセル × ※

KIM KAPHWAN

1
A 近距離
2
A 遠距離
3
屈身 A
4
B 近距離
5
B 遠距離
6
屈身 B
7
B
9
B
14
C
15
C
8
屈身 B
10
C
11
→ + C
12
↙ + C
13
↓ · ↘ + C
16
C 遠距離
17
C

KIM KAPHWAN

C攻擊 實踐應用講座

金的長處是有效攻擊範圍長的長足技。此技在組合攻擊技當中也十分地被活用。開始像 3 和 6 的下段技，像 5 的有效攻擊範圍又長出現又快擊中對手後可接著再連接以下技法。7 → 9 → 14 → 15 一連的組合，難易度也低，負傷也恰如其分不輕也不重。可連接 9 的後空砂塵，但這種情況下，太過於期待損傷是不行的。只要能夠具備使出潛在能力的條件，可從 9 連接鳳凰腳。從 7 或 8 使出 11，跳到斜上後，就能發出空砂塵和 D 攻擊。從 8 連接 12，對出現的敵人，輸入飛燕斬→下攻等組合是隨時可出而且強力。由於集氣必須經由 8 要注意。

【必殺技】

飛燕斬

↓集氣↑+B上昇、頂點↓+B

攻擊值　10+12+20
最大HIT數　3

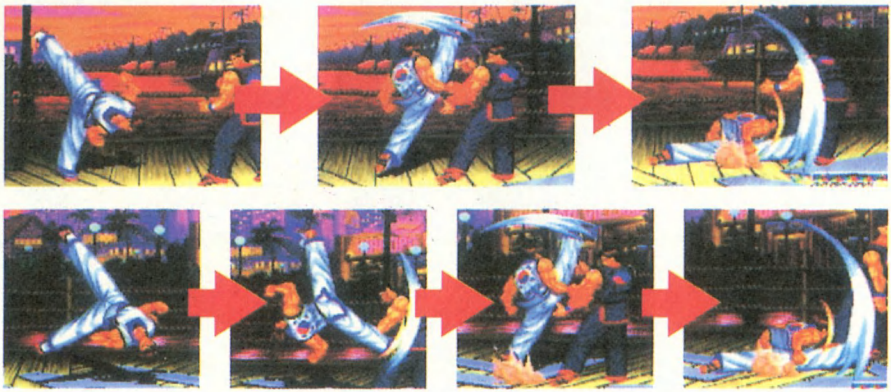
從地上踢到正上方之無敵的對空技。踫到地面時有2次命中機會，甚至在頂點輸入指令的話，就加進下攻。除了必須集氣這點外，事實上你想怎麼打就可以怎麼打。在上昇斜上時按下方向鍵往稍微前方出技。和對手找適當的間隔而分開使用吧！

半月斬

↓↙←+B or C

攻擊值
18+21/15+15+24
最大HIT數　2/3

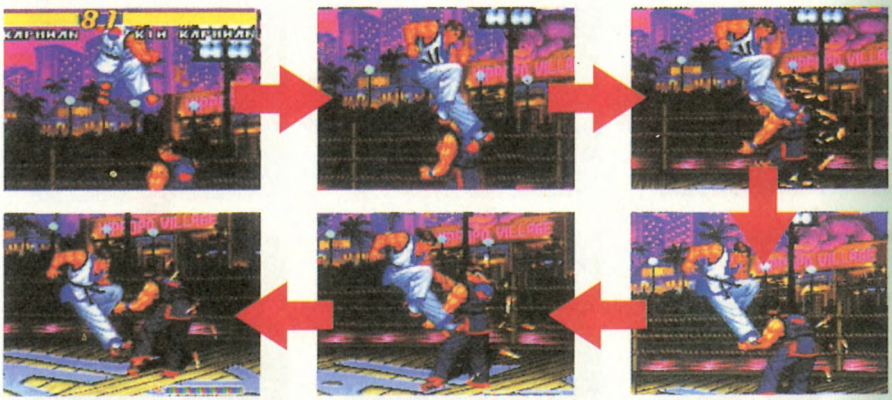
一邊轉半圈一邊不斷的踢對方之技。出B最高可2連擊，出C最高3連擊。出招後因爲會有破綻，一旦被防禦的話，會陷入經常被反擊的局面。除了確實攻入的場合以外，還是不要亂用比較好。由於適當間隔的不同。也會成爲初步對空技。



飛翔脚　空中↓＋B

攻擊值
12+12+12+12
最大HIT數　4

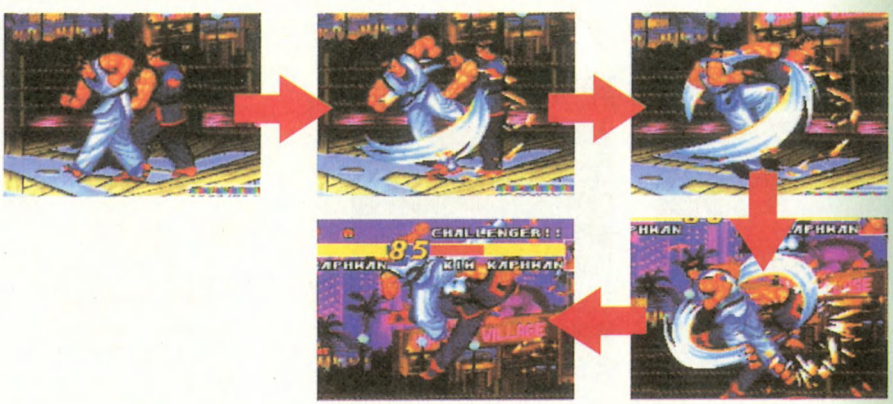
從空中向地面上的對手踩踏好幾次之技。擊中對手上半身的話，擊中數也會變多。無論命中或被防禦掉，都會繼續踩踏下來，儘可能瞄準腳邊會比較安全。跳躍C攻擊命中後馬上使出，威力是可以期待的，但很難使用。



空砂塵　→↓↘＋A

攻擊值
10+12+12+12
最大HIT數　4

因爲並不是無敵技當作對空用時稍感不安。想使用的話，連接組合攻擊技和連續技使用最好。又可以攻擊斜線上的對手，利用此性質，向跳進線上的對手攻擊也是方去之一。

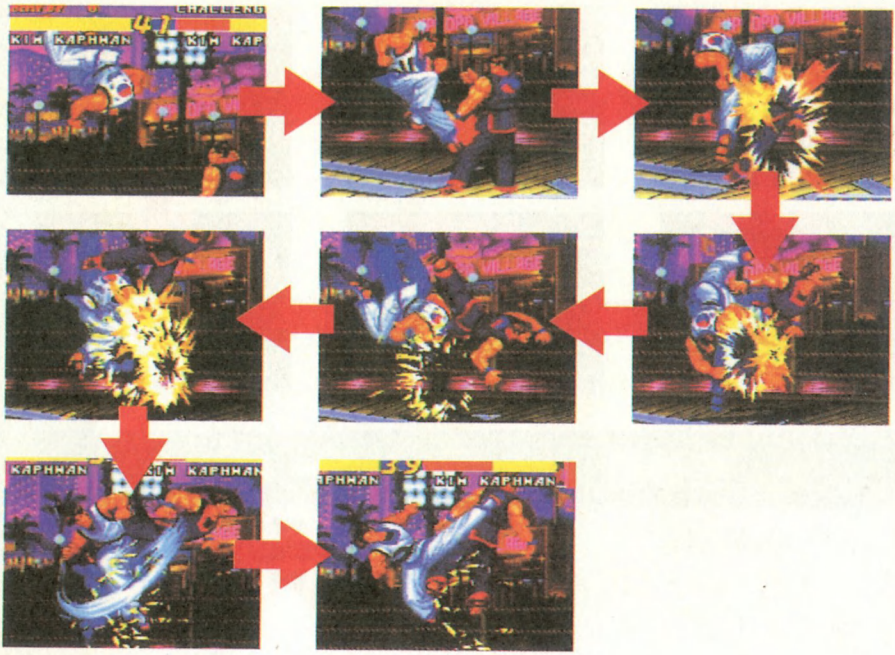


【超必殺技】

鳳凰天舞脚　空中←↙↓↘→+BC

攻擊值　96
最大HIT數　1

可從空中向對手發出連續技。雖然到出技爲止，速度很慢，但是使用後的好壞，和飛翔腳大約相同。可以使用超必殺技狀態的時候，與其用跳躍C攻擊之飛翔技，不如連此技是絕對有好處。



【牽制技】

半月斬

→+AB

鳳凰脚

↓+BC

【潛在能力】

鳳凰脚　↓↙←↙→+C

攻擊值　112　最大 HIT 數　14

金的傳家寶刀。以超高速突進共計 14 連擊。確實想獲勝的話，從組合攻擊技開始取消會比較好。即使被對手防禦因爲距離拉大，很難受到反擊。向沒有牆壁的方向發出的話，請牢記以跳躍來防止對方逃開。

額外專欄

依對戰角色不同，會有不一樣的開場畫面

以泰瑞和基斯或舞和安迪的配對組合開始的開場畫面，相信知道的人應該有很多人吧！其它，依對戰角色不同而開場畫面也有很多組。它的總數，包含剛剛提到的共有 17 種類。其中，也有向女性人物求愛的傢伙包含在內，所以一個個的組合，要自己親眼確認一下。

←比賽前，向對手瑪麗求愛（？）的達克，戰鬥前的緊張感似乎跟他沒有關係……。

→無聊似的看著金卡法表演破冰柱的秦崇秀。看到如此的金是否會生氣還不一定。

【電腦對戰法】

總之金的基本技很強。即使沒有發射形技，想要把戰鬥向優位前進完全是靠很強的基本技緣故。對於我方的動作很過敏反應的電腦，以遠距離站立 B 爲牽制是很有效的。一進入攻擊就移到 C 攻擊，從 8 → 12 連接飛燕斬之連續技給予損傷。飛翔腳和鳳凰天舞腳瞄準對方的腳邊，但是因爲擊中上面的話就容易被反擊要注意。想讓對方受損傷時，與其用鳳凰腳，還不如用 C 攻擊來得又簡單又實用。接近戰經常潛藏著危險。太依賴人物的力量，使得精力耗盡會提早。

↑平時這樣牽制對手。因爲按方向鍵之後容易變成過肩踢要注意。

↑比起空砂陣這邊的威力大。養成習慣製造利點。

↑超強力鳳凰腳。但是電腦經常躲避。沒有牆壁的話就沒用了。

【對戰戰法】

活用破綻少有效攻擊範圍長之足技，C 攻擊是金的特色。蹲下 A 和 B 作爲攻擊的基本，多用強技。以下段出擊的 C 攻擊、3 → 7 和 6 → 8 攻擊對方，觀察防禦的狀況，似乎貫徹於下段防禦時，停止一次突進以過肩踢宰殺，或以取消半月斬把對手趕到畫面邊上。似乎快要被我們的攻擊打到時，不要猶豫輸入連續技。突然後退跳躍之鳳凰天舞腳，在緊迫的對戰上意外地很容易決定。向前突進時加緩急，能讓對手出乎意料之外的話，就勝利在望了。

←長腳在下段攻擊中眞的是重寶。不斷的攻擊掌握戰鬥的主導權。

↑半月斬是讓對手防禦。取消蹲下 C 等有效攻擊範圍之技吧。

↓在 CPU 裡不通用之技在對戰上是戰略的技法。出於意料之中的人勝利。

推薦連續技

- 6 → 8 → 12 → 飛燕斬（付帶攻下）
- 跳躍 C → 鳳凰天舞脚
- 跳躍 C → 近距離站立 C → 鳳凰脚

姓名●比利・凱恩
（棒術）
出生日●12月25日
國籍●美國
身高●179cm
體重●77kg

比利・凱恩
BILLY KANE

「比利啊！你知道影子的消息嗎？」

「基斯先生……」

「我知道。因爲我認爲影子的存在無論如何都必須幹掉。」

「那麼，要怎麼做呢？」

「最近要舉行格鬥天王大賽。他一定會出現。到時再把他殺掉。」

「知道了。格鬥天王大賽……，這次可要摩拳擦掌好好大展身手了。話說回來，影子的目的到底是什麼？」

「大概是想打倒我吧！殺人當然要避人耳目。哈！哈！哈！」

BILLY KANE

【通常技】

	A（拳擊）	B（踢）	C（威力大）
站立（近距離）	上段打 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ○	三節棍三段打 攻擊值 3 最大HIT數 3 キャンセル ×	頭割下方擊 攻擊值 27 最大HIT數 1 キャンセル ○
站立（遠距離）	上段打 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ○	大回轉踢 攻擊值 4 最大HIT數 2 キャンセル ×	棒高飛躍踢 攻擊值 27 最大HIT數 1 キャンセル ×
蹲下	下段突刺 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ○	下段回轉掃腿踢 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ○	下段回轉三節棍 攻擊值 27 最大HIT數 2 キャンセル ×
垂直跳躍	毒蛇擊 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	腦天脚 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	龍鬥棍 攻擊值 27 最大HIT數 1 キャンセル ×
斜跳躍	空燕棍 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	腦天脚 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	二龍鬥棍 攻擊值 27 最大HIT數 1 キャンセル ×
垂直小跳躍	毒蛇擊 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	腦天脚 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	龍鬥棍 攻擊值 27 最大HIT數 1 キャンセル ×
斜小跳躍	空燕棍 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	腦天脚 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×	二龍鬥棍 攻擊值 27 最大HIT數 1 キャンセル ×

※キャンセル（取消）

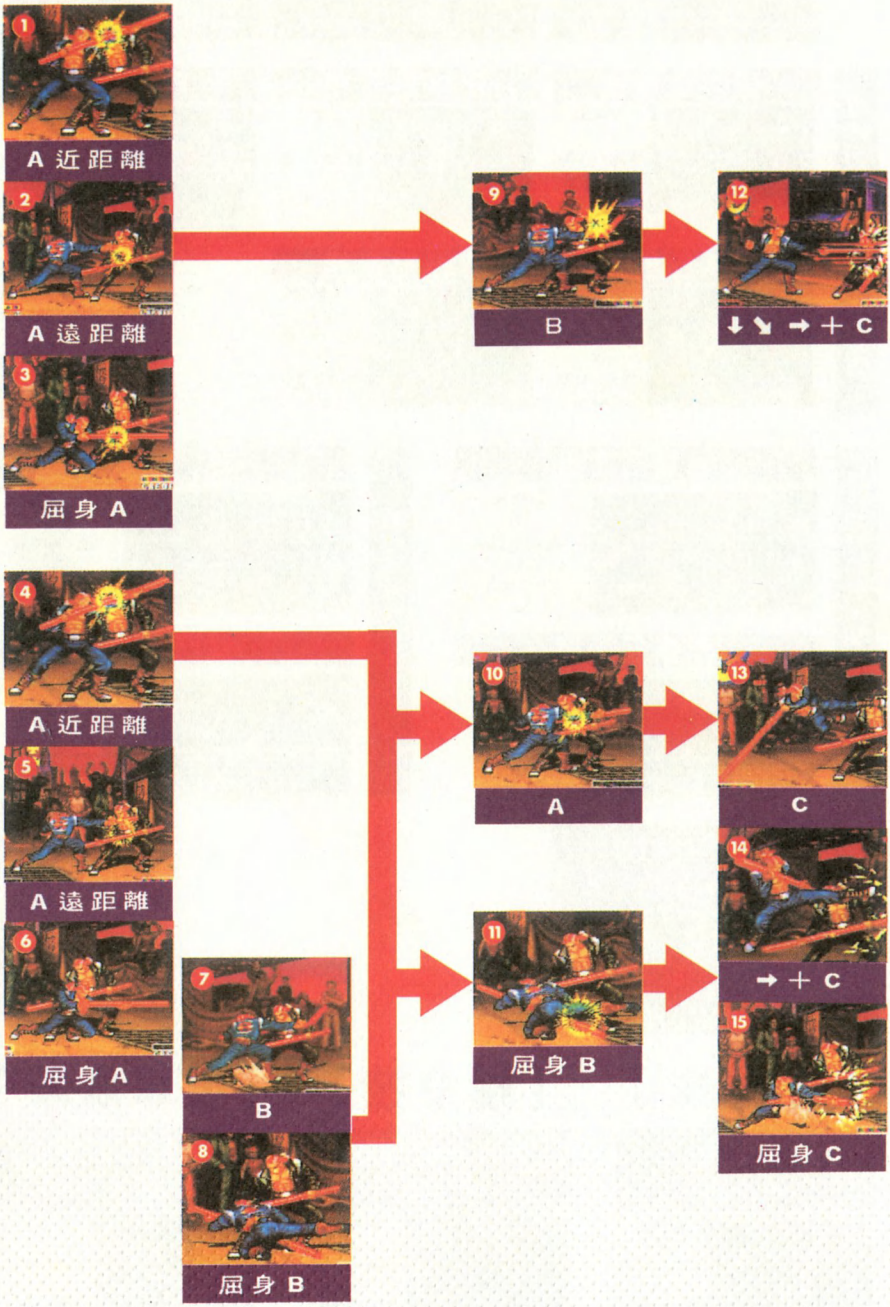
BILLY KANE

	A or B	C（威力大）	閃避攻擊
越線（前）	強襲旋風棍 攻擊值 6 最大HIT數 2 キャンセル ○	連續點殺棍 攻擊值 27 最大HIT數 1 キャンセル ○	青龍擊腿 攻擊值 18 最大HIT數 2 キャンセル ○
越線（裏面）	強襲旋風棍 攻擊值 6 最大HIT數 2 キャンセル ○	連續點殺棍 攻擊值 27 最大HIT數 1 キャンセル ○	

對付越線（站立・D）	烈風三節棍 手前 攻擊值 18 最大HIT數 1 キャンセル ○	烈風三節棍 裏面 攻擊值 18 最大HIT數 1 キャンセル ○	
對付越線（蹲下・D）	蛇鬥對棍 手前 攻擊值 18 最大HIT數 1 キャンセル ○	蛇鬥對棍 裏面 攻擊值 18 最大HIT數 1 キャンセル ○	
抛投技	上勾抛投 ➡＋C 攻擊值 25 最大HIT數 - キャンセル × 【接觸技】	【指令技】	【追擊攻擊】

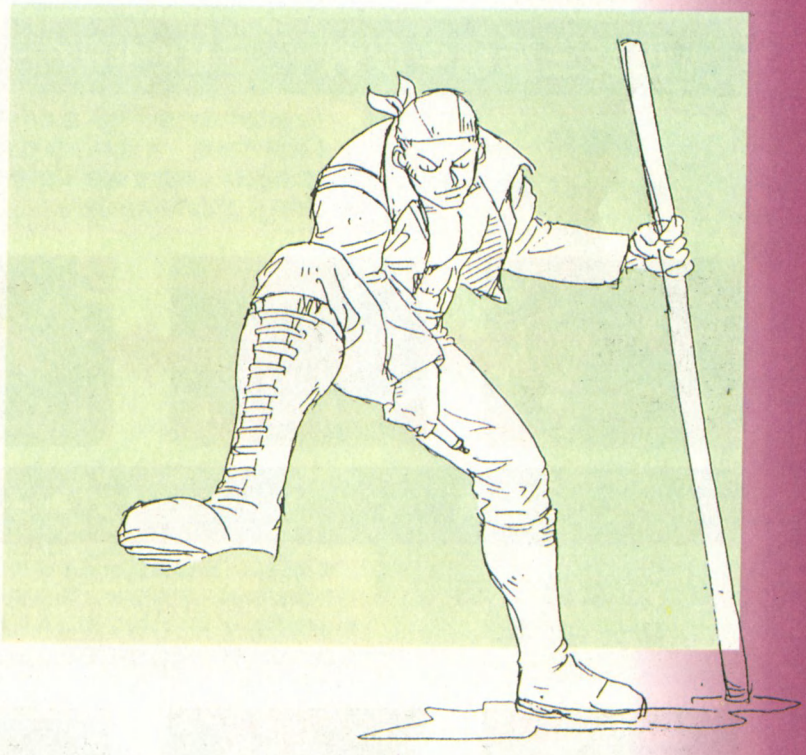
地獄落 ➡＋B	強攻中段突刺 ➡＋A	頭割下方擊 跌倒時↓＋C
 攻擊值 30 最大HIT數 6 キャンセル ×	 攻擊值 18 最大HIT數 1 キャンセル ×	 攻擊值 7 最大HIT數 1 キャンセル ×

【組合攻擊技】


1
A 近距離
2
A 遠距離
3
屈身 A
9
B
12
↓↘→＋C
4
A 近距離
5
A 遠距離
6
屈身 A
7
B
8
屈身 B
10
A
11
屈身 B
13
C
14
→＋C
15
屈身 C

C攻擊 實踐應用講座

在比利的 C 攻擊當中最受用的是 1 → 3 → 9 → 12 的連續技。特別是從 3 開始 C 攻擊的話，有下段的有效攻擊範圍。以此爲基本，以 1 、 2 打散防禦。這麼一來，光用 C 攻擊就能擊中到最大 9 連擊。訣竅是用 9 的連發打擊。甚至把 9 的第 2 發取消用火炎三節棍中段刺和紅蓮殺棍讓他燃燒也行。其他， 9 的第 2 發取消的話，也可連超火炎旋風棍。不在意打擊數，只求損傷率的話，從 14 的 C 攻擊把對手踢開斜線， D 拉回後可燃起火炎三節棍中段刺。使對方燃燒是比利最厲害的絕招。



【必殺技】

三節棍中段打

←集氣→＋A

攻擊值　35
最大 HIT 數　1

不必擔心身擊技而能安心使用的牽制技。雖然打不到畫面的邊上，但是要小心以防對方跳入，當作攻擊中心是足夠使用的。從 C 攻擊和近距離站立的取消開始使用吧！

火炎三節棍中段刺

三節棍中段打～←→＋C

攻擊值　15
最大 HIT 數　1

在三節棍中段打擊中輸入指令，會變成 2 連擊而且讓對方燃燒。可以和三節棍中段打配合使用。如錯失輸入時間會有技法使用不出來之虞，技法的練習要好好下功夫才行。

雀落

↓↙←＋A

攻擊值　35
最大 HIT 數　1

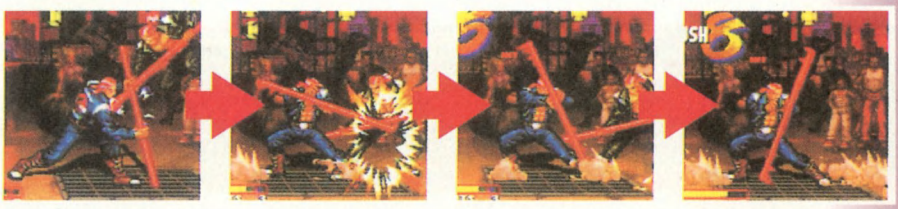
集氣技和「餓狼傳說特集」的時候相比較，變得簡單使用的比利對空技。因爲變成是指令技，對手突然跳進來的時候，可以馬上反應回擊。問題是攻擊判定只發生在三節棍的部份。

旋風棍

A連打

攻擊值
7+7+7+7+7+7+7+7
最大HIT數 8

快速回轉三節棍向近距離的對手連續攻擊。還有，回轉中的三節棍也可以消掉發射形技。不過，因攻擊判定只發生在二節棍的先端部分，經常會讓發射形技穿越。

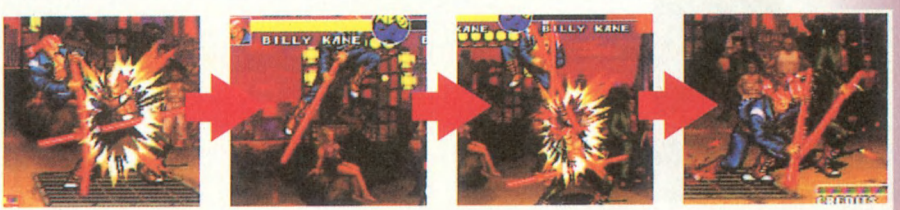


強襲飛翔棍

↙↓↘→+B

攻擊值 10+18+18
最大HIT數 3

使用三節棍往上跳到上空，讓棍邊回轉以對方爲目標落下來。落下的地點以方向鍵操作可以使它稍微前後移動。



水龍追擊棍

↓↙←+C

攻擊值 11+11+11+24
最大HIT數 4

閃開跳進攻擊和必殺技以三節棍反擊。反擊時會變成打擊攻擊，即使受到小步跳躍攻擊等或山崎的毒蛇擊也不能反擊。不過，因爲不受在地上的通常攻擊，和火龍追擊棍分開使用。

火龍追擊棍

↓↙←+B

攻擊值
9+9+9+11+11+11
最大 HIT 數　6

和水龍追擊棍的跳進攻擊或身擊技之必殺技相比較之下，此技是基本技專門的身擊技。防禦取消的話，可以閃開 C 攻擊的連續技。對於以 C 攻擊爲主的對手，可積極的使用。

【牽制技】

強襲飛翔棍

←+AB

額外專欄

可以防止自爆場外出局？

背後的牆壁壞掉馬上又要面對場外出局襲來的恐怖感。擔心的想著再「往後退一步的話就……」。只要把方向鍵往沒有牆壁的方向按或不讓對方逼近的話都不能判定場外出局。不過如果往後方跳躍和前衝的話，就那直達地獄永不翻身了。

←想往後走，卻看見慌張，大驚小怪的糗態。

【超必殺技】

超火炎旋風棍　↓↘→↘↓↙←+BC

攻擊值　96
最大 HIT 數　1

比利的超必殺技當中，超火炎旋風棍是很有名的。因三節棍的回轉產生的火炎在正回轉的時候擁有攻擊判定。可以利用此技對付跳進來對手的對空使用。在可以使用超必殺技的狀態時，從基本技的取消開始。

【潛在能力】

紅蓮殺棍　→↘↓+C

攻擊值　30+30+75
最大 HIT 數　3

出招時一瞬間無敵狀態的對空技。攻擊判定很寬是相當值得依賴之技。不過，一旦被防禦，破綻大被反擊是免不了。基本上，可配合對方的跳進，從基本技的取消也足以作爲目標。和超火炎旋風棍併用。

【電腦對戰法】

在電腦對戰上不可缺少的是小步跳躍 C。在下方和前方時因有範圍寬廣的攻擊判定，在跳進時可發揮絕大的威力。在準備跳進攻擊的場合，以小步跳躍 C 有安定作用。並且，主力是地上戰時發揮威力的是，從上下段最大 9 連擊使出 1 或 3 → 9 → 12 的 C 攻擊。以此方式輸入的話，即可以積存力量表也可以大量奪取對方的體力。甚至取消 9 的話，可連接火炎三節棍中段刺和超火炎旋風棍，紅蓮殺棍等。可以以此 2 種方法對付基斯。

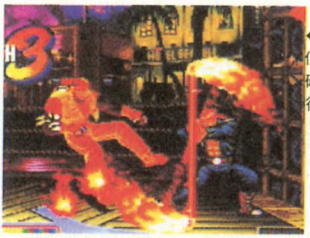
↑安定跳進攻擊的小步跳躍 C，只有對基斯時相當危險。

↑ 1 → 9 → 12 是比利的基本攻擊。照此使用是相當強大。

↑取消 9 的話，對方就任由你燃燒處置。燃燒之後使出最後一擊。

【對戰戰法】

在對戰中獲勝必要條件是，以蹲下 A 和強攻中段刺牽制對方，以及以火炎三節棍中段刺爲主力戰法。從蹲下 A 連 11 → 15 以頭割下方擊方式追擊或是，以 9 → 12 的 9 連擊爲目標等，攻擊上使其有變化，注意翻弄對手的防禦。還有，在可以使用超必殺技狀態時，積極以 1 → 9 取消超火炎旋風棍爲目標。在此情況下，1 → 9 合計沒有擊中 2 次的話，不能使用超火炎旋風棍。其它也可以連接紅蓮殺棍和火炎三節棍中段刺。



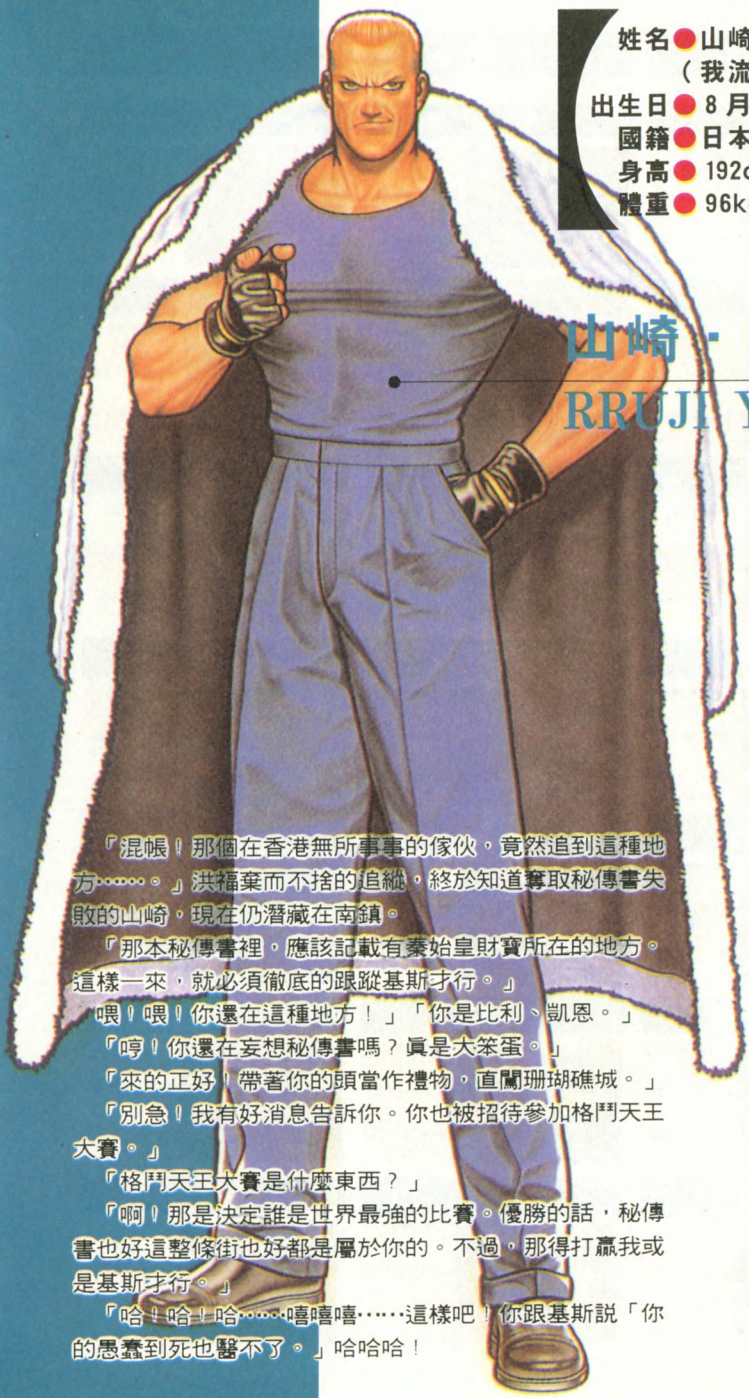
←超火炎旋風棍單發使用是沒有意義的。確實地從取消來決定後再使用。

↑在進攻時混合使用，水龍追擊棍和火龍追擊棍。

⬇無敵對空技的紅蓮殺棍以取消來使用的話，可成爲漂亮的一擊必殺技。

推薦連續技

- 3 → 9 → 12
- 3 → 9 → 火炎三節棍中段刺
- 1 → 9 → 超火炎旋風棍（或是紅蓮殺棍）



姓名●山崎・竜二
（我流喧嘩空手）
出生日●8月8日
國籍●日本
身高●192cm
體重●96kg

山崎・竜二
RRUJI YAMAZAKI

「混帳！那個在香港無所事事的傢伙，竟然追到這種地方……。」洪福棄而不捨的追縱，終於知道奪取秘傳書失敗的山崎，現在仍潛藏在南鎮。

「那本秘傳書裡，應該記載有秦始皇財寶所在的地方。這樣一來，就必須徹底的跟蹤基斯才行。」

喂！喂！你還在這種地方！」「你是比利、凱恩。」

「哼！你還在妄想秘傳書嗎？眞是大笨蛋。」

「來的正好！帶著你的頭當作禮物，直闖珊瑚礁城。」

「別急！我有好消息告訴你。你也被招待參加格鬥天王大賽。」

「格鬥天王大賽是什麼東西？」

「啊！那是決定誰是世界最強的比賽。優勝的話，秘傳書也好這整條街也好都是屬於你的。不過，那得打贏我或是基斯才行。」

「哈！哈！哈……嘻嘻嘻……這樣吧！你跟基斯說「你的愚蠢到死也醫不了。」哈哈哈！

【通常技】

RYUJI YAMAZAKI

	A（拳撃）	B（踢）	C（威力大）
站立（近距離）	正拳 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ○	碎玉 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	竿 攻撃値 29 最大HIT数 1 キャンセル ○
站立（遠距離）	刺穿 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ○	針 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	杭 攻撃値 29 最大HIT数 1 キャンセル ×
蹲下	鐵針 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	擊筋 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ○	掃倒 攻撃値 29 最大HIT数 1 キャンセル ○
垂直跳躍	跳躍捶 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ×	踩踏 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ×	前捶 攻撃値 29 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜跳躍	跳躍捶 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ×	踩踏 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ×	地獄落 攻撃値 29 最大HIT数 1 キャンセル ×
垂直小跳躍	跳躍刺捶 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ×	踩踏 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ×	前捶 攻撃値 29 最大HIT数 1 キャンセル ×
斜小跳躍	跳躍刺捶 攻撃値 8 最大HIT数 1 キャンセル ×	踩踏 攻撃値 10 最大HIT数 1 キャンセル ×	地獄落 攻撃値 29 最大HIT数 1 キャンセル ×

※キャンセル（取消）

RYUJI YAMAZAKI

	A or C	B	閃避攻撃
越線（前）	上刺 攻撃値 14／29 最大HIT数 1 キャンセル ○	剪 攻撃値 14 最大HIT数 1 キャンセル ○	薙 攻撃値 20 最大HIT数 1 キャンセル ○
越線（裏面）	上刺 攻撃値 14／29 最大HIT数 1 キャンセル ○	剪 攻撃値 14 最大HIT数 1 キャンセル ○	

對付越線（站立・D）	斜 手前 攻撃値 20 最大HIT数 1 キャンセル ○	
	逆斜 裏面 攻撃値 20 最大HIT数 1 キャンセル ○	
對付越線（蹲下・D）		掃落 手前 攻撃値 20 最大HIT数 1 キャンセル ○
		逆掃落 裏面 攻撃値 20 最大HIT数 1 キャンセル ○

【抛投技】

強抛投 ←+C

攻撃値 27
最大HIT数 -
キャンセル ×

【指令技】

強刺 →+A

攻撃値 16
最大HIT数 2
キャンセル ×

昇天 ↙+A

攻撃値 15
最大HIT数 2
キャンセル ○

【接觸技】

重捶 ↘+C

攻撃値 30
最大HIT数 6
キャンセル ×

【起身攻擊】

揚沙迷眼 起身時C

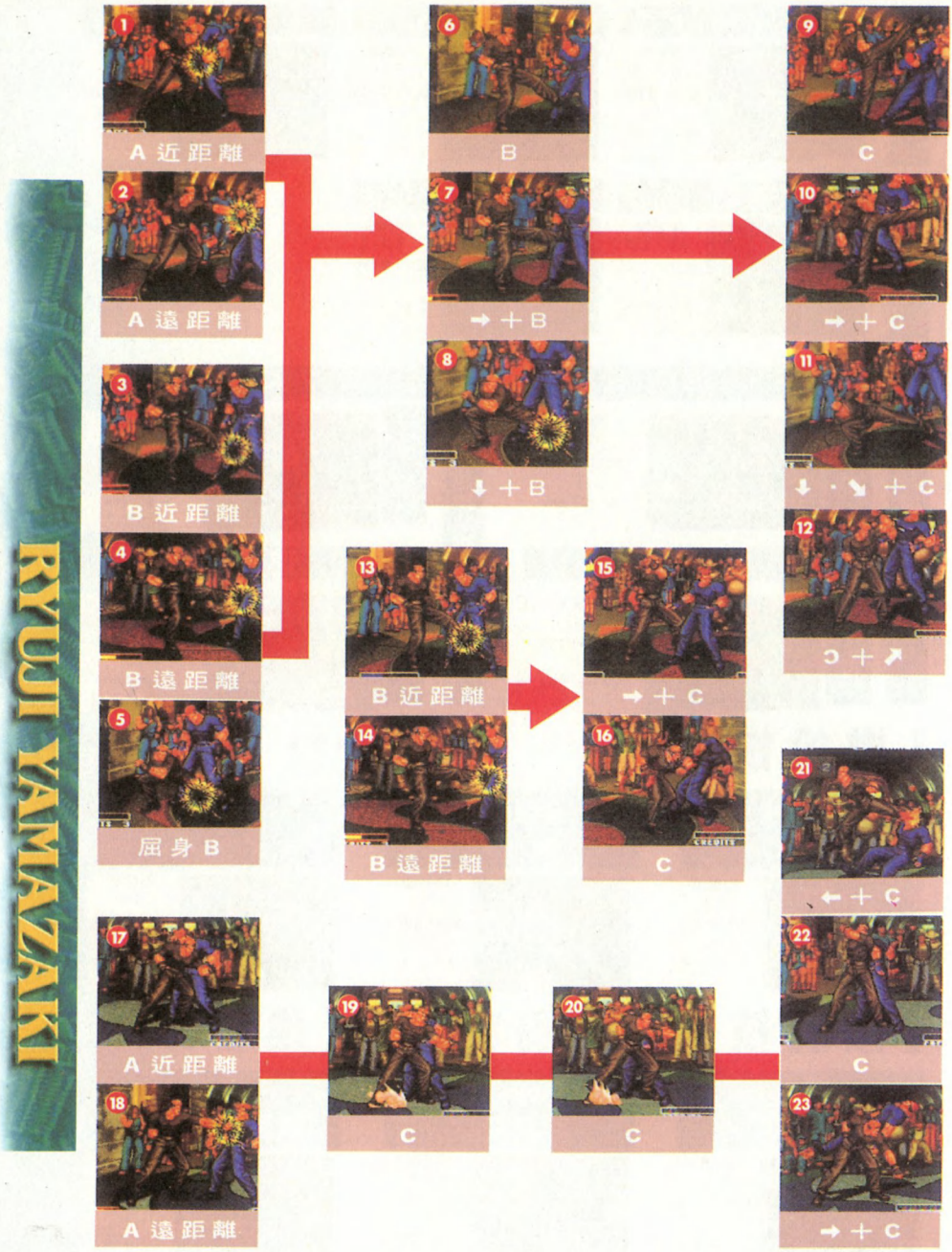
攻撃値 20
最大HIT数 2
キャンセル ○

【追加攻擊】

鐵爪 跌倒時↓+C

攻撃値 20
最大HIT数 1
キャンセル ×

【組合攻擊技】


RYUJI YAMAZAKI
1
A 近距離
2
A 遠距離
3
B 近距離
4
B 遠距離
5
屈身 B
6
B
7
→ + B
8
↓ + B
9
C
10
→ + C
11
↓ · ↘ + C
12
↻ + ↗
13
B 近距離
14
B 遠距離
15
→ + C
16
C
17
A 近距離
18
A 遠距離
19
C
20
C
21
← + C
22
C
23
→ + C

C攻擊 實踐應用講座

山崎的 C 攻擊是從 13 或 14 、 15 開始。一使用的話，上半身會變成半無敵狀態。所謂半無敵狀態就是會在斜線上受到能發生攻擊判定技的攻擊，但是不受通常的上中段攻擊。對於擁有無敵時間而不擁有必殺技的山崎來說，C 攻擊是不可或缺的。

關於其他的 C 攻擊，最後 9 或 22 的毒蛇擊（前方），或弱審判匕首能確實的使用出來。 12 的話能確實使出毒蛇擊（對空）。甚至 12 的情況，取消後使出死神斷頭台。還有，希望不要忘了有另外一個技巧是，用毒蛇擊取消，強制消除技法的硬直時間。能善用這個技巧，便可消去最後 C 的破綻。

【必殺技】

毒蛇擊（前方）

↓↙←＋C（集氣）

攻擊值 9+9/15+15/22+22/32+32/43+43/64+64
最大 HIT 數　2

和「餓狼傳說 3」同樣，攻打重點是毒蛇擊（前方）。一直按著 C 不要放開攻擊力會增高。記住，甚至在第 1 拳的狀態下，按著 A 就可以取消掉毒蛇擊。

毒蛇擊（對方）

↓↙←＋C（集氣）↗

攻擊值
16/24/32/48/64/96
最大 HIT 數　1

值得信賴的對空技。放開 C 之後，注意方向鍵不要按到斜上方，否則會轉變成毒蛇擊 C（前方）。和毒蛇擊（前方）一樣，在剛開始的動作中按 A 的話，以取消掉。

暴虐攻擊

←↙↓↘→＋B

攻擊值　32
最大 HIT 數　1

前作就常常出現的身擊技系列的必殺技。不過，在對方給予你喘息空間很少的情況下，你的反擊反而被防禦掉的可能性非常高。即使如此仍然有可能會受到下段攻擊的可能，應該避免亂用。

加倍奉還　↓↘→+C

攻擊值　30+30　最大 HIT 數　2

舞的花蝶扇和雙角的襲捲拳這次再也不能把它彈回了。但連雙角的邪棍舞和秘技落雷降臨也能過來加倍奉還。雖然技法的動作仍是很大，但是對於頻繁使出發射形技攻擊而來的對手是一種有效的手段。對方從遠距離牽制使用發射形技的情況下時，可以使用加倍奉還好好地回敬對方一下。

審判匕首　→↙→+A or C

攻擊值　16+16/16+16
最大 HIT 數　2/2

山崎唯一的突進技。拔出藏在腰間的匕首，向對方突進砍上去。在弱和強之間，技法發生的時間多少有差別，以弱來說，可和基本技或 C 攻擊取消連接。

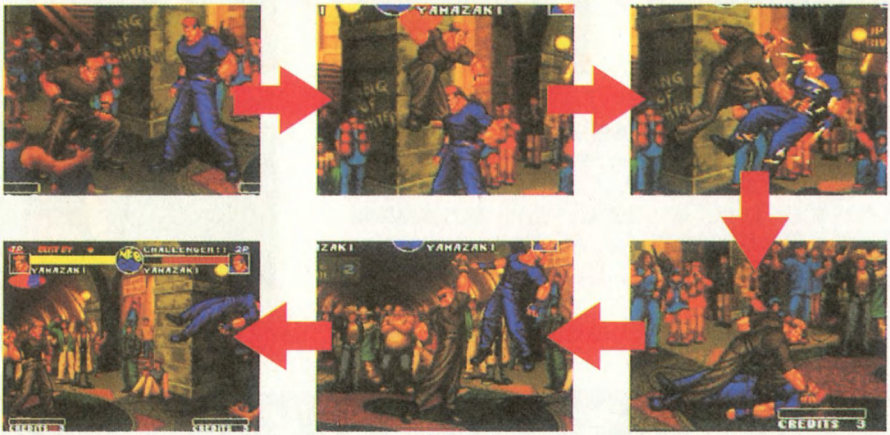
【超必殺技】

死神斷頭台

→↘↓↙←+BC

攻擊值　96
最大HIT數　1

指令變更比「3」更容易發出。對對方的發射形技重複發出的話，確實可以奪取體力表約1條的份量。其他，取消C攻擊中的12也是厲害技法。時間上很緊湊但是可以把飄浮在空中的對手抓住。



RYUJI YAMAZAKI

額外專欄

場外出局時也會有不同的畫面

普通被迫場外出局的話，我們可以看到如：浮在水上的比利拿著印有彩色花紋大絲巾，或者是基斯掉眼淚的落魄下場。其它場外出局的下場，五花八門。在電腦對戰最初的舞台當中，感電的人們，在地下鐵車站中躺在地下鐵的屋頂上毫無抵抗能力的被運送走。每一個舞台，都存在著1至2個畫面。特別是山崎的死神斷頭台在舞台中央稍微靠障害物處擊倒對方的話，就能確實的看到。使用山崎的諸位！對付接著不斷登場的對手時，首先破壞障害物，接著將他們拋投到遙遠的彼方吧！因爲這是山崎的特權。

➡把巨大的巴修拋投到地下鐵的上面。難不成這是山崎的妙趣所在！

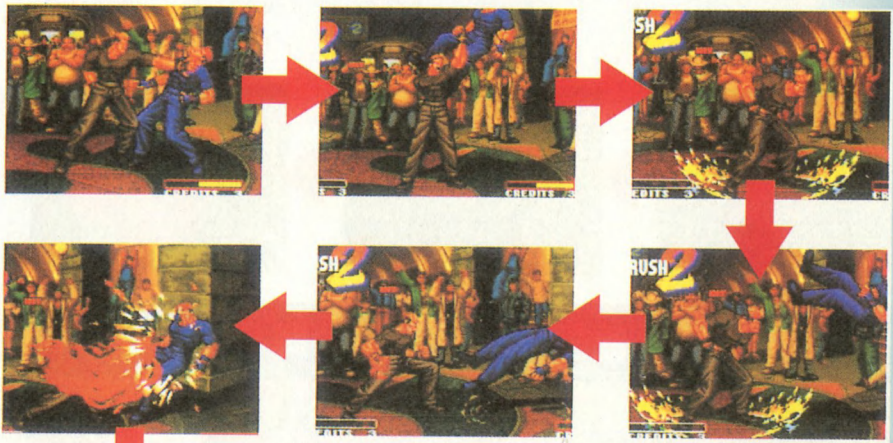
←在海邊的舞台當拋投出去時，對方會猛撞到霓虹燈而觸電。

【潛在能力】

乾坤鎮殺擊

接近方向鍵 1 次回轉＋C

攻擊值　80　最大 HIT 數　4



使勁扔的動作把對方高高地拋投，快要掉下來時用充滿紅氣的手痛毆。依照方向鍵 1 回轉的指令和拋投技而定，出招後有可能賺取方向鍵回轉時間或者必須擊中跳進而來的對手。確實再擊中乾坤鎖殺擊的話，建議在基本技的動作當中再輸入指令。

四段乾坤鎮殺擊 (2)

1 秒間 8 回C連打

攻擊值　96　最大 HIT 數　5

把對方拋投在空中後，連打 C 增加乾坤鎮殺擊本身的打擊數。1 秒中 8 連打乾坤鎮殺擊時總打擊數增加到 5 發。即使對連打沒有自信也能出此技。使用山崎的話，用乾坤鎮殺擊打中對手之後，一定要養成連打 C 的習慣。

四段乾坤鎭殺擊 (3)

1 秒間 10 回 C 連打

攻擊值　112
最大 HIT 數　6

對按鈕連打有信心的人，到目前爲止都應該是沒問題。1 秒中 10 連打的話，乾坤鎭殺擊的打擊數也會增加到 6 發。不知道何時該出連打的人，在山崎抓住對方的時後只要開始連打就 OK 。

四段乾坤鎭殺擊 (4)

1 秒間 10 回 C 連打

攻擊值　128
最大 HIT 數　8

此技是需要 1 秒中 16 連打。攻擊力也是山崎擁有全必殺技當中威力最大的。四段乾坤鎭殺擊（3）或死神斷頭台因爲也十分強，雖然會覺得辛苦優點又少，但是，是會想使用看看的技法中的一技。

額外專欄

請注目達克的小傢伙小 PP

戰鬥到最熾烈的時候，經常會看到緊跟在達克、金克旁邊不走的雛鴨小 PP 。達克跳舞的話，小 PP 也會跟著飛來飛去，跳來跳去，忙得不得了！熱中於遊戲當中是沒關係，如果操縱達克、金克的話，就請不要忘了看一下小 PP 的精采動作。

↑戴著太陽眼鏡做出勝利手勢的小 PP

↓和搭擋依依不捨，揮著手帕的小 PP

【電腦對戰法】

山崎在電腦對戰方面擁有 2 套戰法。一套是，毒蛇擊前方或對空，以及加倍奉還等運用自如完全不讓對方靠近的守備型。另一套是，毒蛇擊（前方）和強審判匕首從 C 攻擊取消之後再攻擊的攻擊型。這兩套有好有壞，並不是能應付所有的狀況。舉個例子，守備型是對於比較會攻進來的金卡法和巴修，和使用發射形技的秦兄弟有效。攻擊型是時間上有破綻的包伯和東丈、舞等爲對手時有利戰鬥。把這些的 2 套形態分別使用就成爲重要的要素。

⬆金卡法不接近的話就不可怕。唯一要小心的只有強半月斬。

⬆轉爲攻擊時，以小步跳躍或垂直跳躍 C 製造生路是萬無一失的。

⬆打中要害系的暴虐攻擊是一旦被防禦反擊，就會露出破綻。嚴禁多用。

【對戰戰法】

在對戰中務必以超必殺技的死神斷頭台和潛在能力的乾坤鎮殺擊比較有利。死神斷頭台是對對手的發射形技重複使用的話，可能有 9 成勝算。即使發射形技重複使用的話，可能有 9 成勝算。即使從 C 攻擊的取消也可能取勝。

←從越線上攻擊意外的簡單可用，乾坤鎮殺擊做致命一擊。

說到乾坤鎮殺擊的性質是將方向鍵繞 1 圈，如果不是跳躍中或技法的動作中，就不能輸入指令。基本上，對近距離 A 或近距離 B 命中 1～2 次，在戰鬥進行中轉動方向鍵，也是方法之一。另外，從斜上 A 或 B 的對越線攻擊使用的話，也可以用乾坤鎮殺擊一拳定江山。

⬆從近距離攻擊決定使用乾坤鎮殺擊的話，只能攻擊 2 次。超過 2 次就不能用了。

⬇死神斷頭台也不只是重複在發射形技，用攻擊也可以獲勝。

推薦連續技

- 19 → 20 → 22 →強審判匕首→鐵之爪
- 1 → 8 → 12 →毒蛇擊（對空）或死神斷頭台
- 越線攻擊（A 或 B）→乾坤鎮殺擊

勝敗規則

「餓狼傳說」的戰鬥是採三戰兩勝制，基本上玩家必須以人物所擁有的各種技法削弱雙方的體力，將雙方的體力打到零之後就算獲勝。若比賽時間到還沒分出勝負的話，則以體力剩餘較多的一方獲勝，並進行下一場戰鬥。

⬆雙方體力變零的話則爲 KO 勝。贏得兩場之後就取得完全勝利。

⬆時間到的時候以剩餘體力較多的一方獲勝。一樣多的時候則爲平手。

⬆新規則中規定跑到場外去也算落敗。

畫面的看法

得分・戰勝敵人之數目

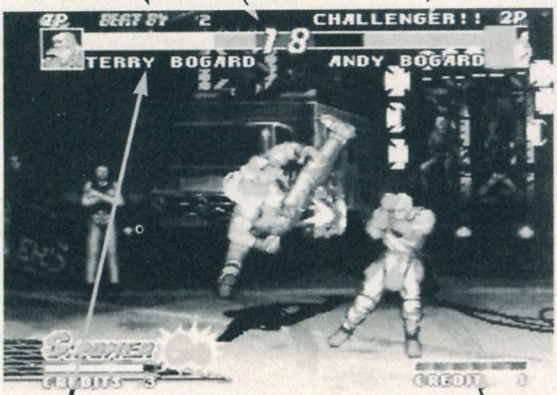
CPU 戰時顯示得分和攻擊成功時的技法分數。對戰時則顯示總共戰勝了多少敵人。

時間

顯示戰鬥所剩餘的時間。若將時間設定於∞（無限大）時，則會以特殊符號來表示。

體力值

體力值有黃色和紅色兩段，紅色那段在閃爍時即可使出必殺技。紅色體力值變零的話則判定落敗。



人物名

正在戰鬥中的人物名字

CREDIT

CREDIT 用完之前均可接關。家庭電視遊樂器版 1P 時可接關 4 次。

力量值

決定技法時力量會持續密集，全滿時會出現「GO」的記號。當力量值發亮的時候可以使出一次超必殺技。如果這時體力值也在閃爍的話，則可以使用潛在能力。力量值爲黃色的狀態時可以使用防禦取消。

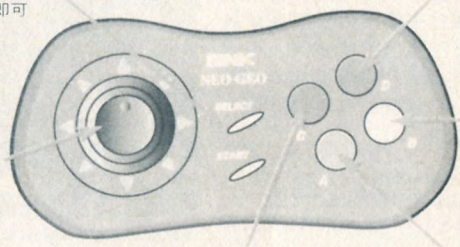
操作說明

選擇鍵

遊戲進行中按下的話可以暫停遊戲，再按一下即可解除。

方向鍵

人物面向右邊的時候➡表前進、⬅爲後退、⬇爲蹲下、↙爲蹲下前進、↘爲蹲下後退、⬆爲垂直跳躍、↖↗則爲向後與向前跳躍。



D 鍵

移動至斜線上或著是對越線的攻擊。使出必殺技的時候也用得上。

B 鍵

使出弱踢的攻擊。ABC 三個按鍵被視人物當時的狀況會自動選擇不同的技法。

A 鍵

弱拳擊的攻擊。若該人物是以足技爲主的話，則也會使出足踢。

C 鍵

使用破壞力較大的強攻擊。有時是直拳有時是踢腿，視不同的人物而有不同的攻擊方式。

特殊操作

➡➡ 衝刺

連續按方向鍵的前進鍵兩次的話人物會以比平常快的速度往前衝。可以拉近與對方之間的距離。前進了一定的距離之後就會自動地停下來。

⬅⬅ 向後墊步

快速地連按兩次後退鍵的話，就可以向後面墊步而退到後方。可是若一直按著後退鍵不放的話，則會變成普通的向後退。

防禦中➡ +A 閃避攻擊

於防禦中按下➡＋ A 的話，上半身就會變成無敵的狀態。若人物不是處於防禦中的狀態，則會無效。

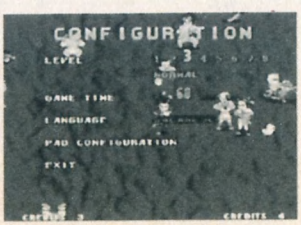
跳躍中 D 變更姿勢

在跳躍的時候按下 D 鍵的話，就可以在空中回頭落到地面上。若在越過對方時使用的話，則可以由反方向攻擊對方。

短時間按方向鍵的↖或⬆或↗ 小跳躍

快速輕按隨即放開方向鍵的↖或⬆或↗時就會讓人物以比平常低的高度進行跳躍。

遊戲設定



LEVEL

設定對 CPU 戰時的難易度。本書的 CPU 攻略法難度 3 爲基準。

GAME TIME

決定一場比賽的時間。可選擇 40 秒、60 秒、90 秒或無限制。

LANGUAGE

選擇遊戲中顯示訊息的語言，共有英語、日語以及西班牙語可供選擇。

PAD CONFIGRATION

可以自由地依照各人的習慣設定按鍵的功能。

關於出界

「餓狼傳說」這次新增添了一項新的規則，就是在比賽進行時只要有一方出界的話，則判定出界的一方落敗。遊戲中每一關都會有一些牆壁，這些牆壁有可能會被人物直接攻擊或是間接撞擊而遭到破壞。若是從被撞壞的地方自己跳出去或被別人丟出去的話則就判定爲出界，因此碰到這種情況時一定要特別留神。還有就是第一回合遭到破壞的牆壁，到第二回合時並不會自動修復。

←有些關卡本來就沒有牆壁，這時一定要格外注意才行

←在擂台邊緣發動攻擊的話，有時候可以把對方踢出場外

↑牆壁在承受了一定的損害之後就會遭到破壞。

←只要持續防禦的話，就算在擂台邊緣也不用怕會被對方踢下去。

戰鬥等級

每一回合的勝負決定了之後就會出現戰鬥等級表。等級的高低取決於此回合的得分和所花費的時間長短。

■戰士分級表

HOLY FIGHTER	GENIUS FIGHTER	MASTER FIGHTER	ACE FIGHTER	HOPE FIGHTER	AVERAGE FIGHTER	TRAINEE FIGHTER	BEGINNER FIGHTER
850以上	849-650	649-442	441-351	350-221	220-156	155-117	117未滿

■戰士分級表

SSS	SS	S	AAA	AA	A	B	C
41	33	25	17	12	9	9	5

時間＼得点	9000点以上	8000点以上	7000点以上	6000点以上	5000点以上	4000点以上	3000点以上	3000点未滿
6秒以內	SSS	SSS	SS	SS	S	S	S	AAA
10秒以內	SSS	SS	SS	S	S	S	AAA	AA
15秒以內	SS	SS	S	S	S	AAA	AA	AA
20秒以內	SS	S	S	S	AAA	AA	AA	A
25秒以內	S	S	S	AAA	AA	AA	A	A
30秒以內	S	S	AAA	AA	AA	A	A	B
35秒以內	AAA	AA	AA	A	A	B	B	C
40秒以內	AA	A	A	B	B	C	C	C
45秒以內	A	B	B	C	C	C	C	C
46秒以降	B	C	C	C	C	C	C	C
エクストラ時間切れ	C	C	C	C	C	C	C	C

通常技

拳擊 A

只要選擇的人物攻擊方式不是以踢爲主的話，就會經常用到這個按鍵來進行攻擊。這種攻擊方式的威力整體說來雖然不大，但相對地破綻相當地小。而且在可以防禦的情況之下與前進鍵同時按下的話可以使出回避攻擊，可以好好地利用一下。

⬆有些人物的 A 鍵攻擊不但有效距離長，而且破綻也相當小。

⬆回避攻擊時上半身是處於無敵狀態，在接近戰中使用的話可發揮相當大的威力。

踢 B

有些人物踢技的有效距離比拳技的有效距離要長。在人物蹲下時使用的話會成爲下段攻擊，在地面上的接近戰時十分管用。

⬆技法的破綻和威力均不在拳技之下不過只踢一次的話收不到什麼效果，可以將它當做必殺技的起手式來使用。

強攻擊 C

強攻擊不管是在威力或者是破綻方面都比前兩項攻擊方式要大上許多。不過這種攻擊方式與人物的特性有很大的關係，必須要下一點工夫才能完全熟練。破綻是它的致命傷，不過可以在使用必殺技的時候把它取消掉。

⬆有許多技法都是只按一次按鍵就會出現多段攻擊的。

⬆技法的有效距離也比 AB 兩鍵的技法要長上許多，威力更是大大地不一樣。

⬆威力雖然強，但相反地破綻也相當大。使用的時候不仔細衡量的話會吃不完兜著走的。

指令技

指令技基本上是指某一方向＋某按鍵之後就可以使出來的技法。跟必殺技比較起來的話當然是不夠有力，可是跟通常技比較起來的話就強多了。指令技不但在下指令的時間比通常技要短上許多，而且還具有可以把對方拋到半空中或迎擊從天而降之敵人的特性。只要能夠與必殺技結合的話，威力一定會大大提升的。

➡指令技中有很多是這種將對方拋到半空中的技法。

單純的操作爲其基本

指令技中有很多都是單獨使用就會有不小威力的技法，其中最常見的就是從下面將對手拋上去的拋投技。山崎有一些指令技甚至可以輕鬆地破解對方的蹲下防禦呢！

➡當對手突然跳過來的時候，可以迅速地以指令技對付。

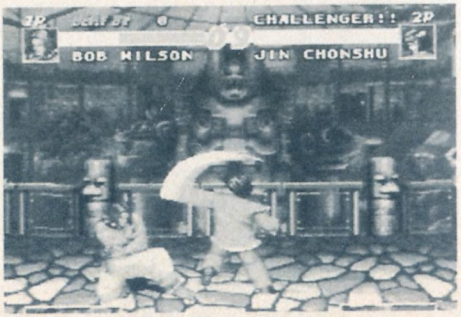
⬆還有像瑪麗的雙浪腳這種有效距離長的指令技。

⬆東丈的滑腿只要不要常用的話，通常都會讓對方措手不及。

⬅過肩踢最適合用來對付對方的蹲下防禦。

掌握主動權

萬一Ｃ攻擊被對方擋下來的話，只要混合中段攻擊的指令技就可以讓可能的攻擊方式更多樣化。如果在重覆同一個模式之後再突然變招，則可收到更好的效果。比如說金卡法之所以會那麼強固然是因爲他的Ｃ攻擊相當充實，可是能夠破解蹲下防禦的過肩踢也是一個不可忽視的原因。看清楚對方的防禦招式再出招的話是致勝的不二法門。



⬆如果有中段攻擊的指令技，就給他用個過癮吧！

必殺技

必殺技總共有 6 種，每一種都具有基本技所沒有的特性，其中有兩個特性是玩家一定要牢牢記住的。另一個就是力量值的增加。力量值經常都會因爲使用必殺技而增加，因此可以多使用一些必殺技，等到力量值全滿之後再使出超必殺技。第二個就是必殺技的使用可以讓通常技的破綻消失，也就是所謂的取消技巧。如果想要得心應手地使用強攻擊的話。這兩個特性一定要好好地記住。

突進

這種必殺技就是將高度破壞力的技法擺到前面，然後再對準敵人猛衝過去。若雙方隔了一段距離的話，也可以藉著這類型的必殺技拉近與對方的距離然後再如以攻擊。只不過使用這種必殺技的話自己一定會移動，因此萬一被對方擋下來的話一定會遭到對方的反擊，所以最好不要亂用。

↑泰瑞的燃燒拳就是典型的突進技。打出去的拳頭正是破壞力最強的地方。

↑金卡法的飛翔腳就有點不太一樣了。飛翔腳是從空中攻擊地面敵人的突進技。

對空

對空技與突進技相當類似，只不過移動方向不是左右而是上下。主要是用來攻擊從天而降的敵人。在這裡反而不能使用會打到對方的攻擊的技法。技法的流程中有一段無敵的時間才是對空技之所以叫對空技的原因。

↑安迪的昇龍彈剛開始時是無敵狀態，利用得當的話根本就用不著怕從天而降的敵人了。

↑制空烈火棍是洪福的對空技。只要對方一燒起來的話，就不必害怕會遭到對方的反擊了。

發射形技

將具有攻擊力的技射向對方就叫做發射形技。發射形技與突進技最大的不同就在於人物本身不用移動，且主要是用在遠距離戰的時候。不過發射形技對於從天而降的敵人和斜線移動沒什麼效果，因此最好不要過度地依賴它。

↑基斯的烈風拳是貼在地面上前進的發射形技。用得太過火的話小心對方會乾脆跳過來找你。

↑龍捲上擊的攻擊範圍相當大，算是發射形技中最好用的技法。

拋投技

拋投技可以不管對方是否有在防禦而給與對方傷害。就用途方面來說與通常技中的拋投相差不多，不過不但間隔稍爲大了一點，而且威力也強上許多，雖然多少有點缺失但就整體來說還算是有價值的。

↑鬼門陣是間隔頗大的拋投技。不過其指令是方向鍵一圈＋按鍵，用起來頗不方便。

↑瑪麗的拋投技有用到俄國競技術，有許多都是由突進技衍生出來的。

身擊技

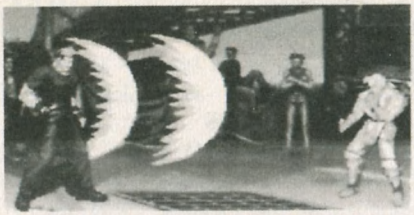
身擊技是指只身體擋下對方的攻擊之後立刻加以還擊的必殺技。身擊技有上段身擊技和中段身擊技，能夠擋住的攻擊各有所不同。不同的身擊技在使出之後有可能會是拋投或者是打擊的反擊方式，不過拋投的成功率似乎比較高一點。

⬆瑪麗的身擊技上段和中段都是拋投，好好地利用可收到不錯的效果。

⬆基斯的中段屬打擊系，有的時候接住對方的攻擊時可能會產生危險。

其他

有些必殺技自成一類而無法歸類到前面幾個項目中，比如說山崎的加倍奉還技（發射形技反彈技）和秦崇雷的龍轉身（移動技）之類的必殺技。這些必殺技只要使用的時機正確的話，均可以產生意想不到的破壞力。



⬆加倍奉還就是將對方的發射形技加倍地還給對方。

超必殺技

當使出必殺技或是用通常技攻擊成功的時候力量值都會上升，而當力量值全滿並開始閃爍的時候，玩家就可以使出超必殺技了。超必殺技的威力不是普通的必殺技所能相比的，有的時候甚至可以一擊斃命。使出一次超必殺技會使力量值變爲零，因此不能連發，可是體力值在閃爍的時候不但可以使出超必殺技，而且還不受力量值的限制可以連發呢！

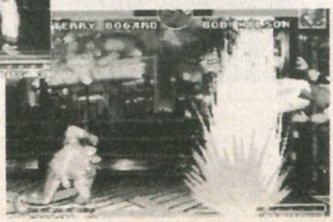
⬆S．POWER 在閃爍的時候力量值會隨著時間的過去慢慢地減少。

⬆超必殺技往往可以造成對方非常大的傷害，有時甚至可以一擊斃命。

潛在能力

當體力值減少並在閃爍的時候，只要積聚力量值的話則 P．POWER 的字就會出現。而這時正引發出人物潛在能力的大好機會。潛在能力的威力和超必殺技差不了多少，不過一但命中的話那種快感眞不是筆墨所能形容的。

←P．POWER 和 S．POWER 一樣都隨著時間的過去慢慢減少，因此一定要把握機會才行。



→製造一個最好的機會來使用潛在能力，一舉將敵人打倒吧！

儲存力量值的好處

↑必殺技命中對方的話，力量值增加地也會比較快。

↑若被對方擋下來的話則只會增加一半。碰到善於防守的人物也不要放棄攻擊喔！

新系統中的力量值共扮演著三種不同的角色，每一種在遊戲中都佔了極重要的地位。不過力量值不會平白無故地增加。藉由使出必殺技、或通常技命中對方或讓對方採取防禦都是增加力量值的方法。

超必殺技

在體力還剩下一半以上，力量值全滿的時候會出現 S·POWER 的記號，這時便是使出超必殺技的好時機。不過力量值會隨著時間的過去而慢慢減少，因此可別在那邊老牛拖車而錯失良機了！

←大約 10 秒力量就會消失，所以動作可要快點才行。

←使出超必殺技之後力量值就會變爲零，不會因爲力量剩下多少而對威力有所影響。

潛在能力

當體力值閃爍時積聚力量時會出現 P·POWER 的記號。在力量的限制時間尚未結束之前可以使出威力不比超必殺技差的潛在能力。

←體力值閃爍時正是超必殺技發威的時候，不過這時使用潛在能力也是一個不錯的選擇。

←這時使用超必殺技的話力量值也不會減少，可是用潛在能力的話則會使力量值變零。

防禦取消

當力量增加到某一個程度使力量值變爲黃色的時候，就可以使用取消防禦狀態攻擊對方的防禦取消。取消成功的話會消耗一定的力量。

↑每個人物所能使用防禦取消的技法都不一樣。

↑當被對方打得不能動彈的時候不妨可以使用看看。

有關防禦

防禦共分爲站立、蹲下以及空中三種，如果不記清楚怎樣的防禦可以擋住怎樣的攻擊，到時只會白費力氣又損失不必要的體力而已。而如果是己方採取攻勢的話，則應該朝著對方最弱的地方下手。

⬆站立防禦可以防禦上段攻擊，中段攻擊和跳躍攻擊。對於下段就沒什麼防禦的能力了。

⬆蹲下防禦不但可以擋住對方下段攻擊，而且上段也不會被對方攻擊到，不過要小心對方的中段攻擊。

連續技無法防禦

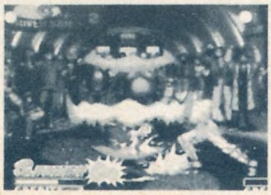
當人物受到攻擊的時候會彎下腰去，這個時候人物正處於無法操縱的狀態之下，面對對方的第二波攻勢時自然無法反應而接連中招被打得慘稀稀。以上的情況正是使出連續技的大好機會，而共連續了多少技法則會在畫面上以打擊數來顯示。如何學會打擊數更多的連續技是取得壓制性勝利的不二法門。

⬆強攻擊可以將對方打得彎下身去。可是收招的時間長，不容易與通常技結合。

⬆因此必須以超必殺技來取消收招，如此一來就一個強力的連續技就誕生了。

防禦取消

當在防禦對方的一連串攻勢時，能夠做的就僅只限於改變防禦的方向罷了。而若是對方的攻擊方式運用得當的話，那己方人物可就眞成了打不還手罵不還口、頭頂上還有個光圈的聖人了。不想讓自己心愛的戰士變成聖戰士是嗎？那就好好地把這個叫做防禦取消的技巧學起來吧！在防禦時力量值變成黃色的情況之下輸入防禦取消技的指令的話，防禦中的人物就會停止防禦轉而攻擊對方。這時人物是處於無敵狀態，因此可以擺脫對方永無止境的攻勢。有時若技法的種類不對或距離不當是會有產生反效果的情形發生，不過整體說來這還是一種讓自己轉守爲攻的好技巧。



→指令輸入的時候重點在一個「快」字，輸入時若有加上「向後」的指令則會更加完美。

→輸入成功之後人物會停止防禦轉守爲攻，這時候就成了無敵超人啦！

⬆無敵的時間雖然不長，但若防禦取消技本身就是無敵技的話，那就可以展開絕地大反攻了。

其他的動作

空中轉身

在人物跳躍時按下 D 鍵的話，就可以讓人物在空中進行大轉身。緊接著再輸入攻擊指令的話，就可以由另一側攻擊敵人了。這個技巧還可在短時間之內施展出必殺技。

⬆跳躍的同時按下 D 鍵的話，人物就會在空中來個大翻身…

⬆然後面向另一個方向。如果該名人物會從空中施展出超必殺技，就不用客氣儘管用出來吧！

起身攻擊

若被對方打倒在地上的話，只要算準時機輸入指令就可以在從地上爬起時發動近距離攻擊。不過能夠用這種技巧的人只有舞、包伯、瑪麗、巴修和山崎五個人而已。

⬆選擇巴修時只要在起身時連按 C 鍵就可以了。

⬆若對方就在旁邊的話很容易就可以奏效，而且就算被擋下來也可以防止被對方拋出去。

追擊攻擊

這種技巧可以用在安迪、基斯、雙角、巴伯、洪福、瑪麗、達克和比利身上。估計對方倒地的位置輸入指令的話，就可以讓對方遭受到額外的傷害。可是各個人物的技法距離和出招時機都不一樣，因此並不是每一個回合都可以使出追擊攻擊。尤其是雙角的出招時間相當長，對方很容易地就會在雙角出招之前爬了起來。不過這種技巧可以讓對方無法防禦又無法反擊，因此有機會的話倒是一個不錯的選擇。

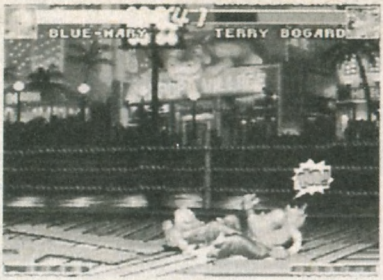
⬆洪福的追擊攻擊是典型的近距離技，因此在對方著地之前最好能夠儘量靠上前去。

⬆比利可以用棍子，因此就算有一點距離也可以命中對方。

⬆雙角的追擊攻擊並不受距離的限制。不過出招的時間長是他的致命傷。

拋投

距離相當近的時候➡＋C（只有瑪麗可行），或者是輸入特定指令的話就可以使出拋投。對對方造成的傷害不小，可是它最迷人的地方大概就是連正在防禦的敵人都會因此遭受到傷害吧！



←有些拋投技在途中輸入某些指令之後還可以變成連接技。

↑安迪的不知火蜘蛛絡就是從跳躍衍生出來的拋投技

↑有些人物還會將半空中的敵人抓住摔在地上。

↑基斯則會硬生生地接住對方的攻擊之後再將對方摔出去。

牽制技

牽制技可以讓必殺技的動作在中途打住。在CPU戰中雖然沒什麼功用，不過卻可以在對戰時讓想要反擊的對手揮棒落空。

↑左邊爲泰瑞的擊地強波，右邊則爲金卡法的鳳凰腳。這也是牽制技的一種。

↑不過若被對方識破的話就什麼效果也沒有了，因此最好不要經常使用。

秦崇秀

挑發

當與對手隔了一段距離時，按下C鍵就可以進行挑發。前作中舞的挑發是引出潛在能力之必要關鍵，可是這次的挑發就跟戰鬥一點關係都沒有，好像除了把對方罵個狗血淋頭之外也沒什麼特殊的功用了。

東丈

達克・金克

新越線

移動

在平常線前後的斜線是展開 3D 攻防所不可或缺的地方。要移動時按 D 鍵是往後方移動、D ＋ ⬇ 則是往前方移動。只是在移動之後就無法在斜線上防禦了。

←這是往前方的斜線移動。再按一次 D 鍵的話就可以回到中央。

←移動之後只要衝刺或著是保持不動一段時間之後就會恢復原狀。

起身移動

我方人物要起身時連按 D 鍵的話，則可一邊往斜線移動一邊起身。不過這種起身方式很容易成爲對越線攻擊之下的犧牲品。因此能夠不用就最好少用。

←當人物一出現起身的動作就立刻按下 D 鍵的話，人物就會開始起身移動。

←可是在斜線很容易會遭到對方的攻擊，因此還是快點遠離對方吧！

越線攻擊

在斜線時按下 A 或 B(或 C) 鍵的話，就會一邊回到平常線一邊進行攻擊。這時若按 C 鍵的攻擊技打中對方的話，就可以把對方踢到斜線去，因此碰到這種情況時最好隨時準備好按下 C 鍵吧！

←在越線攻擊中區分上段和下段攻擊的是按鍵，而不是方向鍵。

⬆越線攻擊只有前方和後方兩種型式。

⬆如果要回到平常線去的話，一邊攻擊一邊回去是比較安全的做法。

⬆事先記住哪個按鍵是哪種攻擊方式，出招之前也要先確定是上段還是下段。

對越線攻擊

↑對越線攻擊基本上可分爲站立和蹲下兩種。

蹲下時用↓＋Ｄ、站立時按Ｄ的話就可以進行攻擊。

當對方移動到斜線之後，留在平常線的人物只要按下Ｄ即可發動對越線攻擊，如果再用取消之後使出必殺技的話，則可造成對方更大的傷害。

利用必殺技

有些必殺技甚至在斜線的前方和後方都能造成攻擊效果。若能好好地利用這一類必殺技的話，不但可以在斜線造成對方的傷害，還可以進一步地將對方拉回平常線來呢！而且在斜線上的對手無法防禦，因此只要出招的時間不要太慢的話，都可以好好地修理對方一頓。至於哪些必殺技可以對付在斜線上的對手就有賴各位玩家自己去記起來啦！

↑安迪的激飛翔拳打得到在斜線上的對手。

↑基斯的雙疾風拳也對在斜線前後方的對手都有用。

↑泰瑞的擊地強波無論是在出招速度上或者是彈著點都相當地優秀。

↑舞之亂花蝶扇是花蝶扇的加強版，對斜線上的對手也能造成傷害。

與必殺技結合

對越線攻擊只要取消收招時的動作，就可以與必殺技相結合。若再狠一點的話，就可以以Ｃ攻擊開始到斜線將對手踢出去，再使出對越線攻擊再接必殺技…到時這一連串的攻擊可會打到你大呼過癮呢！

←首先找出可以與對越線攻擊結合的必殺技。

←找到之後再與Ｃ攻擊結合，一個完美的連續技就出現啦！

組合攻擊技

基本爲由A開始

⬇由站立狀態開始的ABC組合爲其基本。

⬇這時要記住組合的時間。

⬇要領十分簡單，實際戰鬥時可以多多利用。

若以某一特定的順序使出通常技的話，不但其破綻會被取消，而且還可以跟毫無關連的技法相結合而成爲連續技。這就是組合攻擊技的魅力所在。每一個人物的組合都有出入。但基本上都是由全體共同之ABC開始組合起的。

⬆取消之後結合龍捲上襲，如此一來就可以逼退對方

⬆泰瑞的話則可在使出第2次的跨下B攻擊之後再使出必殺技

在中途使出必殺技

若組合攻擊技學得差不多了，那就可以試著在途中結合必殺技了。必殺技所造成的傷害既大又很容易打昏對手，說起來實在是一個相當誘人的組合技。

⬆使用的時候不要因循既有的方法，自己開發新招式才是最重要的。

⬆用C攻擊的話會讓對手摔倒或將對手踢出去。不容易接著使出下一招來。

⬆舞也是在第2次攻擊時取消，並按著使出龍炎舞。

最後一招

⬆第三次攻擊時將對手拋上半空中的弗朗哥。等到對方掉下來時再以隕石撞擊解決他！

在這裡要提醒各位的就是組合攻擊技並不是最後的攻擊，玩家可以用必殺技攻擊已經被拋到半空中的對手，或者是用對越線攻擊來對付已經被丟到斜線的對手。簡單地說就是不要單獨使用組合攻擊技再跟其他的技法結合的話會收到更大的效果。

次世代出版 發售叢書

寶藏攻略1	三國誌四／密技增定版	280元
寶藏攻略2	太閤立志傳／全國統一手策	250元
寶藏攻略3	提督的決斷2／太平洋戰略手策	300元
寶藏攻略4	桃太郎電鐵Ⅲ／必勝手策	150元
寶藏攻略5	雷霆任務・四狂神傳記2／二合一上冊	180元
寶藏攻略6	女神轉生外傳Ⅲ／徹底攻略	180元
寶藏攻略7	雷霆任務／徹底攻略	180元
寶藏攻略8	舊約・女神轉生／極機密完全攻略本	200元
寶藏攻略9	四狂神傳記Ⅱ／必勝攻略本	250元
寶藏攻略10	**A列車Ⅳ／技術規劃手冊**	**350元**
寶藏攻略11	**信長的野望—天翔紀／戰略手冊**	**300元**
寶藏攻略12	**A列車Ⅲ／技術規劃手冊**	**250元**
寶藏攻略13	***辟諸除妖Ⅶ***	**300元**

MD	夢幻之星四代／完全攻略本	200元
GAME BOY	SA・GAⅡ・Ⅲ／薩爾達傳說	250元
GAME BOY	GB五合一	200元
GAME BOY	ONI 鬼神降臨傳Ⅴ／徹底攻略本	150元
GAME BOY	第二次機器人大戰／徹底攻略本	170元
GB 特輯1	GAME BOY大集合	270元
GAME GEAR	***光明與黑暗外傳 & 魔導物語Ⅲ*** 二合一	***250元***
SFC 特輯	超任大集合／彩色珍藏版	280元
SFC 特輯2	超任大集合／最新彩色珍藏版	250元
SFC	時空引導者／完全攻略本	220元
SFC 2	夢幻模擬戰／徹底攻略本	250元
SFC	***瑪琍歐5代／完全攻略本***	***250元***

SS 完全攻略1	**王國傳說**	**320元**

SNK 1	***95格鬥天王 /KO 秘笈***	***330元***

戰狼傳說4

監　　製◆兄弟・書森
發　　行◆次世代出版有限公司
企劃主編◆ANSONY
文字主編◆SEGALL
文字主編◆PUYO
美術主編◆KIMMY
美術編輯◆阿芬仔・曾淑娟
美術協力◆雷卓
電腦排版◆廖琇枝・李麗華・陳淑蕾・陳瓊華
業務行銷◆Kuan
廣告業務◆Rita KUAN
國際版權◆MASAHIKO HAYASHI
會 計 部◆EMILY
發行地址◆台北縣板橋市觀光街1巷11號
TEL◆(02)961-6654
FAX◆(02)961-7204
法律顧問◆經緯法律顧問 張 靜律師
印　　刷◆漢大印刷
定價 280 元